

YAMAHA LM INSTRUMENTS
VOICE

DIGITAL INSTRUMENTS, PROFESSIONAL AUDIO EQUIPMENT, ELECTRONIC DRUMS, SYSTEM DRUMS, ELECTRIC GUITAR & BASS · AMPLIFIER · EFFECTOR

[Catch The "X"]
YAMAHA
LM SUMMER
FAIR '87

87'6

feelin' YAMAHA

DX SP



デジタルエイジを疾走するDXシリーズに、とびきりのニューフェイスが登場した。DX7S。世界中のトップミュージシャンから圧倒的な共感を獲得した名機〈DX7〉の直系の後継機だ。フレッシュな感性を、最先端のイマジネーションを刺激する、DX7S。憧れの音が、夢の機能が、ここにある!

それでは、DX7Sの全貌を紹介しよう。

①FM音源による音づくりの醍醐味が存分に味わえる!

オリジナルDX7からDX7Sへ。デジタルFM音源は、驚異的なブラッシュアップを達成。いまや「時代の感性」と呼ぶにふさわしい、デジタルエイジのステイタスだ。無限の可能性をもった音づくり機能と、コンテンポラリーなサウンドは、他の音源方式の追従を寄せつけない。DX7Sは、デジタルシンセのニュージェネレーションを拓く最新のパラメーターを豊富に用意。音づくりの醍醐味が存分に味わえるシンセだ。しかも、オリジナルDX7とボイスに関する上位互換性を確保しているのもうれしいかぎり。DX7でつくったサウンドライブラリーをMIDI接続で転送できたり、別売のカートリッジアダプターADP1を使用すれば、RAMカートリッジや別売ソフト「DX7 Voice ROM」の装着も可能。最新のパラメーターを搭載したDX7Sなら、よりビビッドなサウンドでプレイできるのだ。

②最新ボイスパラメーターで、ヒューマンなサウンドセンスも思いのままだ!

強力な最新ボイスパラメーターを紹介しよう。まずは、ユニゾンモード。キーオンのたびに、4音が同時に発音。4音間のピッチをデチューンさせることすら可能で、たっぷりとしたコーラス感を得ることもできる。エネルギッシュなベースサウンドや、ブラス/ストリングス系にはもってこいの機能だ。つぎに、LFOマルチモード。たとえば、コードプレイでピッチモジュレーションをかける場合、最大16音まで、それぞれキーを弾いたタイミングに合わせて独立して効果がスタート。厚みのある絶妙なアンサンブル感を生みだす。そして、ランダムピッチ。キーオンのたびにピッチが微妙にずれて発音。耳に心地よいナチュラルなズレが抜群のコーラス感を生み、とりわけ、ストリングスのコードプレイなどに威力を発揮する。これらは、自然楽器音本来の厚みや暖かさなど、ヒューマニスティックなニュアンスを表現する新機軸のボイスパラメーターだ。音のズレといった自然楽器音のもつ特有の要素に大胆に接近したもの。これまでにもまして、デジタルシンセの表現力のレンジが一段と広がったといえるだろう。

③タッチセンスとコントロール機能を拡大。プレイアビリティもスケールアップ!

キーボーディストのエナジーがダイレクトに反映されるタッチ表現。そこで、指先での多彩な表現ができるDX7S。まず、イニシャルタッチでは、センシティブなピアニシモから情熱的なフォルティシモまで、音色変化をともなった強弱の表現が可能だし、ピッチEGまでもコントロールOK(ピッチEGベロシティ)。ピッチの可変幅も、最大8オクターブまで4段階で設定できる。また、アフタータッチでもピッチベンドがかけられるなど(アフタータッチ・ピッチバイアス)、タッチ表現は思いのままだ。一方、コントローラー系の充実度もみのがせない。フットスイッチ端子は、サステイン専用とアサイン型(サステイン、ポルタメント、キーホールド、ソフト)の2つ。ビブラートやトレモロ、音量などを制御できるフットコントロール端子も2つ。さらに、演奏中でも音色の変更ができるコンティニュアス・スライダーCS1、2も装備している。EGやアウトプットレベル、LFOなど、音のニュアンスをつくるのに決め手となるボイスパラメーターを2種類、あらかじめアサインしておくだけで、OK。CS1による音色変更はフットコントローラーでも制御できるし、エディットした音色が気にいれば、ジャストタイミングでストアも可能だ。これら充実したタッチセンスとコントロール機能が、よりエキサイティングでパワフルなリアルタイムプレイを実現する。

④クライマックスな超機能による、マニアライクな音づくり!

現在、鍵盤楽器のほとんどは「平均律」で調律されている。平均律は、半音間の音程比がすべて等しく、転調が自由自在にできるなど、合理的な調律法だ。けれども、音楽の世界はイマジネイティブ。平均律がすべてじゃない。たとえば、バイオリンやトロンボーンなど自然楽器の多くは、独特な方法で調律されているところに、豊かな響きやハーモニー感を醸し出す秘密がかくされている。そこで、マイクロチューニング。〈スーパーDX〉に初搭載され、キー

憧れの音は鮮やかなまでに眩しい。僕たちの

RITS



ボードの概念を打ち破ったクライマックスな超機能。それが、DX7Sに、そのまま搭載された。透明なハーモニーが美しい純正律や、バッハが愛用したヴェルクマイスター、現代音楽やエスニック音楽へのアカデミックなアプローチに不可欠な¼音など、平均律を含め全11種類プリセット。もちろん、オリジナル音律もプログラム可能で、本体には2種類メモリーできる。デジタルシンセで、クラシックや現代音楽のアカデミックな世界ものぞいてみたいという個性派キーボーディストには、ぜひともチャレンジしてほしい機能だ。そして、もうひとつの超機能が、フラクショナル・レベルスケーリング。3キー毎にアウトプットレベルをオペレータ独立で設定できるので、音域で音色・音量に違いのある自然楽器の表情も、よりリアルに再現。非常に高度な音づくりが可能だ。たとえば、ピアノの中音域から低音域にかけて、銅巻線の響きの感じが徐々に変化してゆくニュアンスなど、鮮やかにシミュレーションできるわけだ。作成データは、RAM4(別売)へストアしよう。

⑤「パフォーマンス」でプレイするDX7S。膨大なメモリー容量も魅力だ!

DX7Sは、パフォーマンスでプレイするシステム。パフォーマンスは、ボイスに加えトータルな音量やマイクロチューニング、コンティニュアス・スライダーCSなどコントローラーの機能を合わせて記憶できる大変便利なメモリーシステム。これでプレイするわけだから、演奏のレンジもグンと拡大するというものだ。そして肝心のメモリーキャパシティ。DX7Sの本体には、64ボイス、32パフォーマンスのほか、2マイクロチューニング、1システムセットアップデータをメモリー可能。また、付属ROMカートリッジには、あらゆるミュージックジャンルに即チャレンジできる128ボイス、64パフォーマンスを記憶。DX7Sを手にしたら、まず、このワイドなサウンドライブラリーでプレイして、FM音源ならではのプレスティージなサウンドクオリティを存分にエンジョイしてほしい。さらに、外部拡張用として、64ボイス、32パフォーマンスをメモリー可能なRAMカートリッジも用意(別売RAM4)。RAM4は、フラクショナル・レベルスケーリングデータ専用(64種類)、または、マイクロチューニングデータ専用(63種類)のメモリーカートリッジとしても使用可能。本体とRAM4を合わせれば、何とも信じがたい膨大なメモリー容量となる。

⑥ハイテック感覚でシステムプレイ。MIDIのマスターとしても大活躍!

DX7SをQXシーケンサー、RXリズムマシーン、TX音源モジュールなどとシステムアップすれば、ハイテック感覚のデジタルネットワーク・プレイを創造。このMIDIにおいても、マスターキーボードとしての条件を大胆にクリアしたDX7S。まず、プログラムチェンジでは、DX7Sの音色番号を切り換えずに外部機器の音色を変更できるマニュアルトランスミットや、送信先の音色とDX7Sの音色ナンバーを自由に対応させられるプログラマブルトランスモードが。また、コントロールチェンジの送信では、コンティニュアス・スライダーCS1、2によって、外部機器を制御することも可能だ。ボリュームやポルタメントなどのエフェクト設定はもとより、もう1台のDX7Sや7IIの音色だけを変更することも、OK。もちろん、外部機器からコントロールチェンジを受信した場合には、CS1、2にアサインされたボイスパラメーターの変更や、モジュレーションや音量などのフットコントローラー効果を制御することも可能。さらに、鍵盤と音源を切り離すローカルコントロール・オフにより、DX7Sの音源はQXの再生に用い、DX7Sの鍵盤情報で外部音源を発音させるといった離れ技もできる。DX7Sなら、先進性にあふれたMIDIシステム・プレイも楽しめるのだ。

以上、特長をざっと見ただけでも、DX7Sがいかにクリエイティブなシンセであるかがわかる。それに、これだけファンクションが詰まっていて、このプライス。何とも魅力的な話だ。DX7Sで、時代のサウンド・ステイタス「DX」のラディカルなスピリッツを心ゆくまで実感してほしい。

DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER

DX7s

¥168,000 NEW

SPECIFICATIONS ●61鍵、イニシャル/アフタータッチ付 ●FM音源(6オペレータ・32アルゴリズム)●同時発音数=16音(シングル) ●メモリー▷インターナル=64ボイス、32パフォーマンス、2マイクロチューニング、1システムセットアップ▷付属ROM=128ボイス/64パフォーマンス、マイクロチューニング、フラクショナル・レベルスケーリング▷RAM(別売RAM4)=インターナルメモリーと同じ内容、または、63マイクロチューニング、または、64フラクショナル・レベルスケーリング ●コントロールスライダー・スイッチ=ボリュームスライダー、コンティニュアス・スライダーCS1、2(データエントリー)、データエントリー×2、モード設定スイッチ×8、ボイスセレクトスイッチ×32 ●コントローラー=ピッチベンドホイール、モジュレーションホイール ●コントロール端子=ブレスコントローラー、サステイン、フットスイッチ(サステイン、ポルタメント、キーホールド、ソフト)、フットコントローラー1(ボリューム、モジュレーション、他ボイスパラメーター)、フットコントローラー2(ボリューム、モジュレーション)、カートリッジ用スロット、MIDI IN-OUT-THRU ●オーディオ端子=アウトプット、ヘッドフォン ●ディスプレイ=LC:16文字×2行(バックライト付)、LED:7セグメント×2 ●寸法・重量=999W×85.8H×333.7Dmm・10.5kg ●100V(50/60W)・10W ●標準装備品=譜面台、ROMカートリッジ

サウンド・ステイタス、出現。



SUPER DX

スーパーDX-RX究極対談

かくして神話は、語られた。

生方のりたか＆福田裕彦

かつて、これほどまでにわかりやすく、
しかも面白く究極の機能が
語られたことがあったろうか。
生方のりたか＆福田裕彦。
これはミュージシャン、アレンジャーとして
果敢に活動するかたわら、
デジタルコメンテイターとしても、
その王道を歩み続ける名コンビが
スーパーDX＆スーパーRXについて語った
スーパー対談。破天荒なジョークが
炸裂するなか、いつのまにか
究極の機能がわかってしまうという、
面白くもありがたいお話してある。

――DXシリーズの中核機種というか、今やスタジオ、ステージの常識となったシンセサイザーのマークⅡが出たということで、かなりのインパクトがあると思うんですが、まずいちばん変わった点というのは。

福田　とにかく一番気がつくのは、音が良くなっているという。

生方　がらりと変わりましたね。高域の伸び、低域の広がりとも、数段アップしていますね。サウンドクオリティのアップというのはものすごい。とにかくこれはDAコンバーターが16ビットになったという。

福田　そうなんです。その差は大きいよね。だから、その分、ユーザーにとっては、音作りしやすいシステムになってますね。

生方　かなりアブノーマルなセッティングをしても音がまともだね。

福田　とにかくそこがいちばん大きいところだね。基本性能が非常にアップしているという。しかも、基本的に今回のシステムは音づくりの面ではほとんど変わってない。いわゆるエディットモードでのパラメーターと、ピッチEGの速度が速くなった程度でありまして、基本的な音づくりの方法はまるっきり同じ。

生方　ただ、付加価値がものすごい。

福田　そう。前々から言われていたデュアルモードが追加されましたね。DX7Ⅱのいいところは16音ポリフォニックですから、デュアルモードでも8ボイス出る。あの価格帯ではまったくないよ。異常なコストパフォーマンスであると。

生方　なんかニュース解説みたい。

アナログで偶然そうなったものを デジタルで再現している。 計算ずくで不確定要素をつくっている。

福田　いいじゃないか。さらに、エディットモードに追加された機能がいろいろあるんだけど、マルチLFOというのがあるんだよね。これで、なおかつデュアルモードにして、さらにデチューンをかけたりすると、ストリングスとかすごい。ストリングス系の音というのは、前のDXだと、生福のソフトでもいろいろチャレンジしたんだけど……。

生方　音はきれいなんだけど、広がらないんですよね。

福田　今回はちょっとがんばって作ればモノスゴイ音がする。ストリングスはすごいね。コーラスをかけないであれだけの音がするんだもんね。すごいね。マルチLFOっていうのはLFOの開始のポイントがキーオンごとに全部ちがうという。LFOが16機積まれているのとほとんど同じような効果が出るというやつですね。今回は全体的にみると、アナログで偶然そうなった部分をデジタルで再現してる部分がすごくある。

生方　計算づくで不確定要素をつくってるんだね。ランダムピッチとかね。昔のアナログのシンセはオシレータの安定性が悪くて同じキーでも弾くたびにちょっとずつチューニングがずれたんですよね。昔のアナログシンセのストリングスがきれいというのはそこに原因があったんですよね。コードを弾くと本物の弦のアンサンブルのようにピッチが微妙にずれて広がるから。デジタルはそれがなかったから、コーラスをかけたりしたんだけどね。

福田　乱数をつかってピッチをコントロールしてると思うんですけど、すごく面白いよね。DX7を2台つないでチューニングをずらしたものより、はるかに複雑で奥行きのある音が出せる。

生方　あと、ユニゾンがありますね。

デュアルモードとユニゾンポリでつくった 低音を弾けば、ガラスが破れそうな、 ドぶ厚い音がでる。

福田　そうそう。キーボードの中にユニゾンが追加されてね。これがすごくいいんだよ。単純に今までのDXのモノというのは発音するオシレータが1個に限定されるという、それだけのものだったんですけど、今度は違うんだよね。

生方　4つのアルゴリズムが鳴っちゃうの。ちょっとこの言い方は語弊があるんだけどさ。実際、オシレータ1個に6オペレータだから、キャリアが2つあれば2オシレータとなり、デュアルVCOに相当するんだけど、結局ユニゾンモードを使うとそれが4組鳴るわけだから。

福田　16個発音するうちの4つのボイスがいっぺんに鳴ると。ユニゾンモノとユニゾンポリというのがあって、ユニゾンポリというのが大おすすめで、とにかく、4音まで鳴らせてなおかつ、1音につき4つのボイスがいっぺんに鳴るということになりますね。すごいね。しかも、デチューンがかけられるんで…。

生方　どぶ厚い音が出る(笑い)。ガラスがわれそうな低音とかね。

福田　ストリングスなんかもデュアルにしなくても、こっちのほうが4つ重なるわけだから、結果的には厚くなるんだよね。

生方　たとえば、メロディを弾くような時、デュアルモードと併用しても2音まで出せる。たとえばメロディをオクターブで弾くと、第一バイオリン、第二バイオリン8人ずつの16人のユニゾンができるという。

福田　この厚さというのは、すさまじいものがあって(笑い)。ほんとアナログシンセ以上の音だね。

ステレオパンで、 さまざまなエフェクトがつくれる。 とにかく自由度が高いシステムが特長だ。

福田　以上が、まず大きな特長でありまして、なおかつパフォーマンスメモリーを持つようになったと。デュアルモード、スプリットモードという音の組み合わせであるとか、その他パフォーマンスじゃないとできない機能を管理するCPUが入ったということですね。今回はインターナル64音メモリーなんですけど、64音プラス32個のパフォーマンスを記憶できるシステムがある。パフォーマンスというのは基本的には、ボイスの組み合わせを覚えるというのがまず第一。もちろん、シングルモードでのパフォーマンスということもあるんですけど、要するにパフォーマンスというのは「芸」ですから、「芸」を覚えさすという。

生方　そう。お手とか、お座りとか。

福田　ちんちんとか(笑い)。そこで、いちばん面白いものから言っちゃうとあれだから、パンから説明しちゃおうと(笑い)。ステレオアウトというのがあって、ステレオアウトでつなぐと、LRで自由にパンが振れる。LFOでパンを振ると、オートパンになる。それから……。

生方　クリームパン。

福田　(笑い)。EGで振るという。

生方　行って帰ってくるやつだね。行ったきり帰ってこないやつとかね。

福田　それからベロシティでパンを振るという。タッチが強いと右から出て、中位だと真ん中から出て、弱いと左から出る。そんなこともできるし。あとは、鍵盤音域でやる。

生方　そうそう。ピアノみたいにね。低い弦を弾くと左で高いほうにいくと段々右になっていくという。

福田　だから、これも今回の特長なんですけど、ひとつの現象に対して、たとえば、パンに対してパッチできるものがすごく多い。LFOをかける、EGをかける。

生方　お茶をかける。

福田　まずいよう(笑い)。えーと、ひとつの要素に対していろんなパッチが用意されている。自由度が大きいね。あと画期的なのがマイクロチューニング。

音階の神秘というのは、 すごい。現実に聴かされると 迫力だ。

生方　これは僕もいちばんすごいと思っているんだ。結局、全鍵独立して、ローエストからハイエストまで、自由にチューニングできるという、ピアノ以上ですね。

福田　MIDIのキーノートに関しては、0から127まで。ぜんぶ自由に設定できるという。怪物のような機能でありまして……。

生方　8オクターブ以上だよ。すごいね。

福田　それで、DX7Ⅱにマイクロチューニングのパターンがかなりプリセットされていて、まず平均律というのが今まで通りのもっとも日常的なチューニング。普通はこれになっている。

生方　あと、純正律の復活ですね。これは昔のパイプオルガン以来じゃない。パラメーターを切り換えるだけで、CだったらCの純正律。Eフラットだったら Eフラットの純正律。すべてのキーに対応した純正律が出せる。

福田　純正律以外にもピタゴラスの考えたやつとか、あと、バッハの弟子が考えた……。

生方　ベルクマイスター

福田　あと、いろいろある。いわゆるクォータートーンね。要するに24音階とか48音階とかがプリセットされてる。プリセットされてるところが泣かせるけど(笑い)。

生方　自分でも本体に2個まで記憶させることができるんだよ。鍵盤をブロック単位にスケールを入れちゃったりとかね。ドレミって弾くと、ドミソって出るようにもできる。手の小さい人にむずかしいコードを弾かせるのにいいじゃない(笑い)。

福田　いろいろできる(笑い)。

生方　オリジナルのチューニングをつくることもできるし、あと、オリジナルの音階、"オレは16音階で音楽をやりたい"とか。

福田　そう。下から順に鍵盤を弾けば、曲になるとかさ(笑い)。しかし、音階の神秘というのは来るよね。現実に聴かされるとすごい迫力だ。

生方　今までになかった音楽というのができるんだよね。今まで平均律という枠の中で音楽をやってたんだからね。それを超えるということでものすごい世界が広がってくる。

キーを変えるだけで、音楽の 表情まで変わってしまう。ベルク マイスターでバロックを弾くと昔に タイムスリップしたような気分になる

――そもそも、僕たちが今使っている平均律というのは、どういう音階なんですか?

生方　実は、平均律というのは、最近のチューニングなんですよ。

福田　要するに、どのキーから音階をはじめても同じように聞こえる。どのキーで音楽を弾いても同じように響くというね。逆にそれはものすごい発明であったんだけどね。

生方　それ以前というのはたとえば、バッハの時代にはベルクマイスターという、すべてのコードにコーラス感がある音階が多く使われていたらしい。Cの曲をFシャープに転調するとぜんぜん違う表情になって現れてくる。キーそれぞれに音楽的な主張がでるという。キーを変えると妙に寂しい感じになったり、妙にうきうきした感じになったりね。非常に微妙なものですけどね。だからベルクマイスターでバロックをやると、非常にバロックっぽい、昔にタイムスリップしたような気分になる。

福田　それっていうのは今まで体験したことがないですね。すごく大きいんじゃないかな。純正律だとドミソがいちばんきれいなんだよね。ドミソ、ああ気持ちいいという部分がかなりあるね(笑い)。

生方　純正律を長く聴いたあとに、平均律でドレミって、メロディを弾くと音階が変チクリンに聴こえるんだよね。とくに平均律の3度ってやだね。低く聞こえるんだよね。

福田　それをカバーするために平均律ではいろいろやらなくてはいけなかったんだ。

生方　なんとなく響きが物足りないから、たとえば、ジャズなんかだと4声、5声の和音にしちゃうけど、純正律でやると3声で充分とかね。

福田　そう。ジャズ的なテンションもさほどいらなくなるっていうか。だから逆に、ジャズっていうのは平均律への反発から出てきたという気がする。

生方　また、原点に逆戻りするっていうかね。テンションを使わなくても緊迫感のある響きがでたりしてね。

福田　平均律でも、もちろん、このキーは暗いとかあるんだけどね。Cは非常につまんないけど、Cシャープはすごくきれいに響くとかさ。

生方　それがもっと極端になるんだよね。Cシャープマイナーなんか、メジャーのようにきれいな響きだったり、あんまり暗くないんだよね。そういうのがもっと極端になって表情に現れる。まあ、実際にこうした音階を今の演奏で使うというのはむずかしいですけどね。ダビングなんかで音が重なる場合に、ブラスセクションのスケールを変えるとかね。これはすごいものがある。

福田　それから、ブルースでいうブルーノートは現実のたとえばEフラットより、ちょっと低いわけよね。シンセだったらピッチベンディングで、ちょっと低くすることができたわけだけれど、鍵盤上にそれを置くってのができなかった。

生方　ブルーノートは6度がちょっと低かったりするんでしょ。

福田　そう。半音より実際低いんだよ。ほんとは民族音楽だからね。だから、そういう部分の研究家というのは狂喜するんじゃないかな。"これが正しいブルース!"とかやるかもしれない。ほんとのセブンスはこうだとか。とにかく平均律、12音階という呪縛から解かれたというのはすごい。だから、前衛の人たちとか、実験精神豊かな人には実験材料としては完璧なものだからね。

生方　ガムランもいいね。

福田　そう。民族音楽に関しても、資料さえあればその通りに音楽ができて、ランダムピッチまであるんだからさ。デジタル的につきつめていって、民族音楽に戻っていくのって面白いね。

生方　それは、シンセの発達と似てんじゃない。前も何回か言ったんだけどさ、生楽器ってもともとノイズだったじゃない。ノイズを純化して、純音に近づけようという努力から楽器が生まれたわけじゃない。ところが、FMシンセってもともと正弦波、純音じゃない。それをどんどん、ノイズっていうか、不確定な要素に近づけていこうというね。違うところからひっぱっていって、同じところに向かうという感じしない。

福田　するする。だから、すごい。今回は楽器として完成されたという部分はあるね。チューニングの点で自由になった。だから、「キーボード」というコンセプトからすごく外れたね。だって、どうがんばっても、1オクターブには12個しか鍵盤ないからね。鍵盤が増えたらすごいよね(笑い)。鍵盤が多いの(笑い)。気持ち悪いだろうな。

演奏中に、パラメーターを 自由に変化させる 4つのコントローラー

福田　さて、マイクロチューニングは、このくらいにして、あと、スライダーがかなり自由に使えるようになりましたね。前のDX7はプレイモードで音を呼びだして演奏している時は音を作っているパラメーターというのは何も変えられなかったんだよね。途中でアルゴリズムを変えたくなったり、アウトプットレベルを変えたくなったら、エディットモードに戻してやるしかなかったんだけれども、今回はあらかじめ音色をつくっているパラメーターをスライダーにアサインしておけば、演奏中にスライダーを変えることによって、そのパラメーターを自由に変えられると。コンティニュアス・スライダーですね。

生方　名前がすごいね。ギリシャ人みたい(笑い)。

福田　スライダーにもわりふれるし、フットコントローラーからもいける。

生方　コンティニュアスさんが投げる新しい変化球。

福田　そうですね(笑い)。それで、フットペダルも2個つなげるしね。あと、フラクショナル・スケーリング。



SUPER RX

メモリーの動きをしっかりと把握しよう。
DX7IIは、パフォーマンス32個を
上手に使いこなしてゆくシンセだ。

福田　スケーリングというのは、鍵盤音域によってオペレータのアウトプットレベルを変えるという機能なんだけれど、今までのはカーブで自動的にやってたんだよね。今回のはカーブを自分で決めていく。これもすごくメモリーを喰うんだよね。実は、インターナルには覚えさせておくことができない。だから、マイクロチューニングとフラクショナル・スケーリングが出てきたことで、RAM4の扱いが変わりましてね。従来のDX7のRAMっていうのは単純に音色データだけを供給するだけだったんだけど、今回は差し込み口は1個しかないんだけれども、たとえば、マイクロチューニングを30個つくった。フラクショナル・スケーリングのデータを30個つくったという場合には、RAMに保存するわけですよね。

生方　マイクロチューニングを30個つくる人は学者だ！

福田　でも、曲だったら、ヒット曲メロディとか(笑い)。1000個でもつくれる。

生方　宴会用だね。

福田　だから、そういうふうな形でやってくと、マイクロチューニング専用のRAMとか、あるデータを供給する専用のものになるわけですね。たとえば、インターナルに32個のパフォーマンスがあって、それぞれのパフォーマンスに独立して、ぜんぶ違うマイクロチューニングをかけたいと。たとえば、1番は自分でつくった「与作」で、2番が「氷雨」でとか(笑い)。

生方　3番が、「赤いスイートピー」で(笑い)。

福田　さて、前のDXとの関係なんですけど、前のDX7のデータを入れこむことができます。あと、フロッピーディスクがついているのと、ついていないのとあるんですね。

生方　フロッピーディスクはRAM40個分くらいはいる。ほとんど、一生ものですよ。

福田　自分でエディットしない人は、いくらでも欲しいんじゃない。ライブラリーを増やすには便利だね。いたれり、つくせり。あと、MIDIも従来のDX7に関しても充実しましたね。凝った機能としてはプログラムチェンジに対応して、相手、たとえば、2台のDXを接続した時にプログラムチェンジの送りをあらかじめ好きなように設定できる。1番に対して16番、2番に対して10番を呼びだしたり。そういうところまで、カバーしてる。

生方　ライブは便利だね。いちいち並べかえなくていいから。

福田　うん。今回音づくりのハードに関してはマイナーチェンジだけど、それに付帯したものが多いんで、現状ではほとんどこれ以上のことは考えられないところまできた。よくここまでやったなという。充分プロもアマも使えるという。システム完成度は、高いですよ。

生方　目的による使いわけができるんだよね。普通にしていればいいという人にはさ、マイクロチューニングはいらないけど、専門的に究極までつきつめたいという人には、ものすごいものだし。最初はここまでいろんなものがいるのかなと思ったけど、使ってみるといいんだよね。

福田　さてと、こんなとこでいいかな。

生方　ちょっと説明的になりすぎたかな。

福田　でも基本は、それだからね。

●

ドラムマシンとしては、究極。
もう終わり。RX5で打ち止め！

福田　RX5登場のインパクトは、ものすごい。RX5については、まるっきり従来のRXシリーズとは違うんだよね。

生方　ドラムマシンと考えるのもどうかなという。ひょっとしたら、音源一体型の新しいタイプのシーケンサーかもしれない。サンプリング音源としてドラム以外の音をたくさん持ってるからというのもあるんですけど、なんと、鍵盤からキーノートを送ってその音程で鳴るんですよ。モノフォニックだけど、完全にメロディがつくれちゃう。今までは大変だったんだよね。ドレミファソラシドって。

福田　そうすると、ドレミファソラシドと鳴るという。

生方　リバースでうちこむと、リバースのまま覚えるし。今度はチューニングももちろんできるんだけれども、エンベロープジェネレーターが入ってる。アタック、ディケイ、リリース、サスティンレベル、ディケイが2段階なのね。

福田　DX100とかと同じだね。

生方　ゲートまであってね。サスティンするんだよ。ドラムの音がループしてあるんだって。今度のドラムマシンっておどけてんのね。

福田　だから、遊び心がすごくある。発想がとんでもないの。楽しいぞ。もちろん基本的なところも大充実でありまして。こっちのほうが大事なんですけどね。

生方　エディットも3種類ぐらいあってね。もともとの音をエディットしてしまうボイスエディットというのや、使う時だけに効果が出るエディットとか、こんどはいくつもある。ただ、シンセサイザー的な知識を持ってないと使いこなすのがむずかしい。もちろん、ただのドラムマシンとして使うだけでも、もちろん充分使えるんだけどさ。今回はDXもそうだけど、ユーザーのレベル、ニーズに合わせていろいろできるのがあるね。

福田　ROMとインターナルを合わせると音源の数が52個あるんだよね。しかも、52種類音が入っていて、なおかつ、チューニングが自由に変えられて、エンベロープが変えられて、リバースがきいて、さらに、ピッチベンドがかかるんだ。1つの音源に対して、可変のパラメーターがすごく多いから、音色が何1000個入っているのと同じだね。かなり、変えることができる。

生方　変えたやつを本体やカートリッジにメモリーできるから。

福田　ある意味じゃドラムマシンの音色ライブラリーというのも作れる。

鍵盤でドドドドドってやると、
そのとおりドラムが鳴ってくれる。
トリルやロールも簡単に入っちゃう。

生方　鍵盤のほうが叩きやすいからさ、トリルとかロールとかね。クォンタイズをオフにしておけばね。簡単にはいっちゃう。あと、マルチボイスというのがあってね、24個パッドがあるじゃない。そのうちの上の12個にひとつの音を全部入れられるんだよね。そうすると、タムタムだったら、パッドごとに、エンベロープや、ピッチ、ボリュームを、階段的に調整できるんですよ。一瞬で。だから12個のメロタムみたいなのができちゃう。12枚の大きさの違うシンバルを並べるとか。しかも、RX5は、12ボイスなんだよね。今までのドラムマシンてけっこう、ボイスが少なかった。なぜかというと人間の手足4つしかないから。4つ以上の音は一度に鳴らせないわけですよ。今回12個あるから。イカよりも手足の多い人が叩いたドラムとかね(笑い)。



福田　タコと人間だ。

生方　あわせて12(笑い)。

福田　ルックスもいいしね。安いよな。コストパフォーマンスが異常だよなぁ。ここまでできるってのは。

生方　音色がいいよね。

福田　ロックっぽいの。とくに、タムとかいいの。そいて、音づくりの面だけでなくて、リズムパターンをリアルライトでつくる場合に、鍵盤から打ち込めるというのはすごく便利。今まで、ドラムでベロシティつけて打ち込もうとすると、

生方　アクセントが3段階ぐらいだったんだけど。

福田　あるいは、シーケンサーで根性でベロシティを変えるという方法もあったけどね。今回は鍵盤につないどいて、ドドドドってね。小さいのから大きいのまで、ドドドド。その通り入っていくわけですね。すごいなぁ。そういう、根性打ち込みがすごく楽になったね。

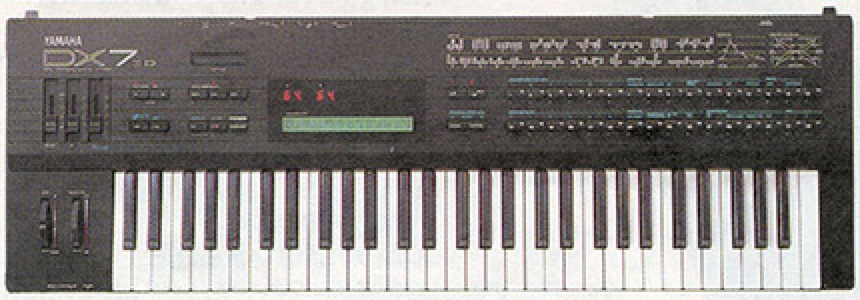
生方　でも、ドラムマシンとしては、終わっちゃったなという感じ。

福田　ここで終わり。打ち止めという。

生方　かなり絶賛記事になっちゃいましたね。

福田　でもこの子は絶賛していいと思うよ。

FM音源の可能性を究極まで追求。クライマックスな超機能搭載の〈スーパーDX〉。



DX7IID DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER
¥258,000



DX7IIFD DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER
¥298,000〔フロッピーディスクドライブ内蔵〕

FM音源の可能性を究極まで追求、鮮烈なブラッシュアップを達成した〈スーパーDX〉。「音律・音階の創造」が可能なマイクロチューニング、3キーごとにアウトプットレベルをオペレータ独立で設定できるフラクショナル・レベルスケーリングなど、比類ないシミュレーションを実現する超機能をはじめ、クリエイティブ・メニュー満載。しかも、デュアル／スプリットモードでプレイできる2チャンネル仕様。また、それら演奏設定をボイスと合わせて記憶するパフォーマンスは、ライブプレイをパワフルにサポート。フロッピーディスクドライブ内蔵のFDは、圧倒的なメモリー容量を確保。シンセサイザーの王道を独走する、世界の夢のキーボード！

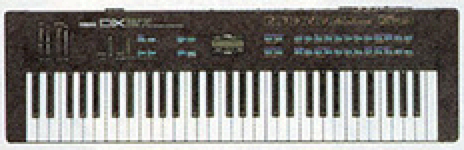
DXシリーズだから、自分のプレイスタイルにフィットしたモデルを自由に選べる。



DX21 ¥133,000
2ch音源だから、デュアル／スプリットモードでプレイ可能。1ランク上のコンセプトが光る個性派、DX21。



DX100 ¥69,800
49鍵、ミニ鍵盤。イメージのおもむくままライト感覚でプレイできる、キュートなDX100。



DX27 ¥98,000
驚異的なプライスもうれしい、DXシリーズのベーシックモデル、DX27。



DX27S ¥118,000
ステレオ・スピーカー内蔵で、カジュアルに楽しめるDX27S。



REMOTE KEYBOARD
KX5 ¥69,800
エキサイティングなステージアクトに。全MIDI音源をリモートコントロール。

DX5 ¥598,000
6オペレータ・32アルゴリズムFM音源を独立2系列搭載。プロフェッショナルのあくなき要求にこたえる、DX5。

MIDI MASTER KEYBOARD
KX88 ¥270,000
KX76 ¥155,000
すべてのMIDI楽器・機器を縦横無尽にコントロールするMIDIマスターキーボード。88鍵と76鍵の2モデル。



RX5 DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER
¥158,000
リズムマシーン最高音質の正規化12ビットによるPCM音源搭載。音色は、本体24、カートリッジ28、コピーエリア12の計64種類と、きわめて豊富。ピッチやEGなど超ワイドな音づくり機能もフル装備。思いのままに贅沢なプログラムが可能。MIDI機能も驚異的。リズムマシーンの領域を、大胆に超えた〈スーパーRX〉。



RX17 DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER
¥49,800
驚異の2MビットROMに、ドラムス系からパーカッション系まで、高品位なPCMサウンドを26種類メモリー。上級機を負かす強力なプログラム性能、充実のMIDI機能が、イメージを刺激。ライバルを鮮烈に抜きさる、余裕のグレート・パフォーマー、〈セブンティーン〉。

DIGITAL RHYTHM PROGRAMMER
RX15 ¥79,800

TX QX

トータル16音ポリ、同時8ボイス発音

DX7Ⅱが登場した時、ひらめいた人がいるかも知れない。モジュールタイプは？と。そう、TX802は、一口で言うとDX7ⅡのFM音源をマルチユースで柔軟に使えるよう、至れりつくせりのパラメーターを用意して、2Uサイズにまとめたモデル。1ボイスにトータル16音ポリ全部を使えば、7Ⅱのシングルモード。2ボイスに各8音ポリを割り当てれば、デュアルモード。さらに、最高8ボイス・各2音ポリまで用いることが可能だ。むろんボイスと同時発音数の配分は、MIDIシステムに応じて2音単位で自由に決められ、パフォーマンスとして記憶するシステム（64内部メモリー）になっている。2音ポリ音源×8チャンネルと考えると、シーケンサーのマルチパートとして使う場合など、分かりやすいかも知れない。

多彩なパフォーマンス・パラメーター

さて、マルチ音源としてのTX802の最大の魅力は、パフォーマンス・パラメーターだ。当然MIDI受信チャンネルはボイス独立だから、シーケンサーの最大8パートの独立再生音源に使えるが、面白いのは、オルタネイト・アサインという機能。8つの音源には結合使用と独立使用があるが、これはそのハイブリッド。つまり（ちょっとややこしいけど）、複数音源の受信チャンネルが一致してると、ふつう1ボイスに使う同時発音数が増えるか（1ボイスでの結合使用）、複数のボイスがユニゾンで鳴るか（複数ボイスの独立使用）のいずれか。ところがオルタネイトでは、同時発音数はプラスされ、ボイスは音源が交代で（独立で）発音する。例えば、8つの音源に8種類のブラスサウンド（ボイス）が割り当ててあれば、キーオンごとに8音色を交代で発音させてメロディを弾いたり（ブラスアンサンブルをしているようだ）、複数の音色から成るコードを鳴らしたりできるというわけ。



スプリットさせたいなら、発音音域を決めるノートリミット機能を設定。当然、8ボイス・8スプリットまで可能。また、広がりのある音が欲しい場合は、パフォーマンスデチューンが使える。DX7Ⅱのユニゾンデチューンのマルチ版だが、先程のオルタネイトを併用して1つのボイス内で音源間にデチューンをかけるのは、コードプレイの新テクニックだ。そして、あのマイクロチューニング機能もしっかり搭載されている。その上、最大8ボイス独立で別々の音律を採用できる。これには、脱帽。

ステレオアウト＋8独立アウト

こうなると気になるリアパネル。まず2系列アウト（Ⅰ、Ⅱ）をもっており、各ボイスの出力を［Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ＋Ⅱ、off］から選んで、ステレオミキシングできる（これもパフォーマンスにメモリー可能）。さらに、その設定に左右されない8独立アウトも装備しているので、ボイスごとのエフェクト処理や、ミキサー～MTRへの送り出しが可能だ。しかも、ボイス独立でなく音源独立。例えば1ボイス・16音ポリでも、音源ごとに出力を取り出せるから、面白い再生方法を考えてほしい。

エディットしやすい液晶画面

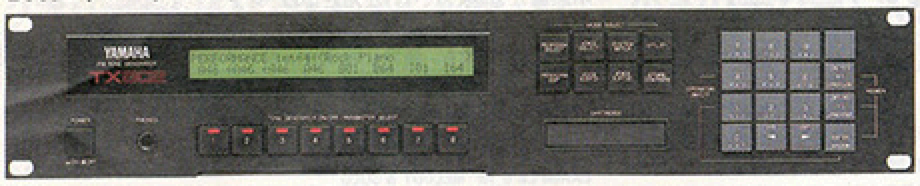
ボイスに関しては、DX7Ⅱ・7Sと共通の、最新バージョンのFM音源。内容の濃さ・音の品位は実証ずみだが、エディットの液晶画面にご注目を。例えばオシレーターの設定では全オペレータが現れ、しかもキャリアかモジュレータか、レシオかフィックスかも表示。棒グラフが現れるフラクショナル・レベルスケーリングも感動もの（さらに全音域が見渡せる画面もある）。これだけ使いやすいと、音づくりにチャレンジする意欲がわく。EGレベルの棒グラフ表示もうれしい。コピー機能が、オペレータデータ全部／EG＆スケーリングデータ／オシレータデータと広がったのも、親切設計。データ入力は、数値で打ちこめる10キーを中心としたのも、新しい方向性。実際に使ってみると、そのダイレクトさが小気味いい。

柔軟なMIDI対応機能

MIDI関係では、プログラムチェンジテーブルの作成（パフォーマンスの切り換え）やコントロールチェンジ番号のコントローラー名に対するアサイン（例えば、DX7Ⅱ・7Sのコンティニュアス・スライダーからの制御）がOK。また、プログラムチェンジやエフェクトに「グローバルチャンネル」が設けられ、ボイス独立制御／全ボイス一斉制御の使い分けができる。幅広い機器に対する柔軟なMIDI対応も、TX802ならでは。



高品位&フレキシブルをテーマに、マルチMIDI音源の理想を追求。
DX7Ⅱグレードのボイスパラメーターに、パフォーマンスパラメーターをジョイント。



TX802 FM TONE GENERATOR ¥198,000 NEW

8パート・8ボイス。ワイドなMIDIシステムの1stステップに最適。
クリエイティブな音づくり機能・エフェクト機能も満載の、超ハイ・コストパフォーマー。



TX81Z FM TONE GENERATOR ¥59,800

●ワイドなMIDIシステムの1stステップに最適のマルチFM音源ユニット、TX81Z。8パートへMIDIチャンネルを変えて別音色をわりふると、音源8台分として機能。このセッティングを記憶するパフォーマンスを、24装備しました。同時発音数の配分、音色番号を始め、音量バランス、デチューンも記憶。即座にMIDIプレイがスタンバイ完了です。発音音域を分けて、8スプリットという技も。あるいは複数の音色を同一MIDIチャンネルにして、ぶ厚いマルチボイスサウンドで演奏したり、1音色・8音ポリのシンプル・ユースにも。キーオンのたびに次々と音色が移り変わるオルタネイトもマジカルです。DX・PFシリーズの拡張音源に、QXシリーズの再生音源に、MTRのソースに、幅広く活躍。●あらゆるジャンルに対応する、ワイドな128プリセット音色をメモリー。新開発の音源LSIによる、鮮やかな音質が自慢です。音づくりでは、フリーケンシーに、1グレード上のプログラムができるフィックスや、精密なデータ設定のためのファインも用意。1グレード上のパラメーターが、プログラムの可能性を広げます。さらに、全8種類の音源波形が、ブラス～ストリングス系に驚異的な強みを発揮。EGには、アタックから変調のかかったサウンドがえられるシフト機能や、リリースレイトを制御するリバーブ機能を用意しました。オリジナル音色は本体に32メモリー。プログラムチェンジテーブルにより、外部機器の音色との連携をスムーズにします。●トランスポーズド・ディレイ(ピッチ変化がつく)、パン(2音色パンニングも)、コードセット(1キーで和音が)と、鮮烈な新エフェクトも魅力。さらに2種類のLFO設定やビブラートをマルチで使用することも。そればかりか、あのマイクロチューニングすらプリセット11種／オリジナル2種を搭載しました。

TX816¥890,000／TX116¥300,000／TF1¥90,000／TX7¥145,000



DIGITAL SEQUENCE RECORDER

QX5 ¥69,800

●QX5は、ワイドな8トラック構成に加えて、繰り返し使うフレーズなど、1まとまりの演奏データを記憶するマクロも、32装備しました。トラック中にはマクロ番号を書きこむだけ。トラック～マクロ間のエクスチェンジ、コピーは自在。複数のアレンジの比較にも、機動力をフルに発揮します。●リアルタイム録音では、音符分解能=♩／96(384分音符)が、ヒューマンなノリを鮮明に記録。またパンチイン録音では、メジャーメモリーとオートロケートにより指定小節から再生→パンチイン→パンチアウトまでがフルオート。ステップ録音でも、最小ステップタイム=96分音符、ゲートタイムレシオ=10～300%と、緻密な設定を実現しました。この時、ゲートタイム／ベロシティ／タイ／レストも、入力楽器のSWなどでクイック入力可能。打ち込みの能率がアップします。●録音データを変更するエディットも、超強力。イベントエディットでは、音符の発音タイミング(クロック単位)、MIDIch、音程、ベロシティなどの修正はもとより、後から音符やプログラムチェンジを加えたり、リタルダンド／アッチェレランドさせたり、さらにエクスクルーシブ・メッセージもOK。エディット中に音符データを出力できるのも便利です。また小節／トラック単位でも、あるMIDIchデータの削除～別chへの変更～別トラックへのエクストラクト(抽出)。ベロシティならモディファイ(増減)や(デ)クレッシェンドと、万全のコマンドがあらゆるアプローチに応えます。●数々の付加機能もQX5ならでは。拍子からMIDI関係まで様々な設定を4パターン記憶してくれる、セットアップメモリー。本機で独自に録音／出力MIDIchを決められるアサイン機能。そして、録音プログラムとの同期を実現するテープシンク端子すら装備。直接MTRと接続できる、コストパフォーマンスの高さも自慢です。

8トラック+32マクロ。編集機能も、音符1つの変更も可能なイベントエディットなど、あらゆる角度からMIDI録音の可能性を追求。MTRとのダイレクト接続も。

夏休み直前特別セミナー

QX5に鞭を入れる方法。

BY 清水信之

VOICE 4

――アレンジなどの仕事でQX5のステップ入力を多用しているそうですね。強力に手弾きのできる清水さんが、なぜ?

SHIMIZU ドラムとかベースラインが打ち込みだと、キーボードが手弾きの場合、どうしてもなまっちゃうことがあるんですよ。ぼくの場合、今やっているアレンジの手法からいうと、**最初からわかってるものは早く表現しちゃったほうがいい。**シンセサイザーに、とにかく僕がやりたいことを手助けしてもらうには、絶対間違えないで動いてくれっていうタイプなのね。手弾きで入れる和音なんかは、もう最初から何のコードかわかってるから、QX5に入れちゃったほうが早いっていう境地。それも、QX5っていうのは**鍵盤を押さえてステップで入れて行けるから。最小音符を設定しておけば、伸びる音だったら最小音符から何倍かっていうのでタイを押していけばいいわけだから。**

――もともと弾けるからやりやすいんでしょうね。

S あ、それはそうです。別に弾いてもいいんだけど、弾いてあまり律義にならないようだったら、正確に再現してくれるほうがいいやっていう……。自分が弾きたいことも客観的に見られるしね。で、入力する時、**和音で一発で入っちゃうでしょ。その時のフォームっていうのは僕のボイシングだしね。**

例えば最小音符が16分だったら、最初にステップタイムを1/16に設定して、1回鍵盤を押さえて、伸ばす分だけの回数タイを押せばいいわけですからね。3回タイを押せば4分音符になるし、15回押せば全音符になるし、レストは休む分だけレスト押していけば休符になるっていう。慣れればリアルタイムで弾くよりも早いし、間違いもないし。人の楽譜見てもできちゃうし。家でクラシックの譜面見て入れたりしてるから、もう譜面見れば最小音符が何だとか、3連で8分音符ふたつが跳ねてタッカタッカになるんだったら1/12にすれば全部行けるとかね。

DXのデータエントリーSWがあるでしょ。+1/YESをタイ、-1/NOをレストのボタンにできるんですよ。MIDIのコントロール・ナンバーの96と97ですね。それから、ホイール等にベロシティをアサインできるから、これだけ16分が続いてて、どうしてこんな強弱がつくんだ、っていうのができるんですよ。



――裏ワザですね。他にも沢山あると思うんですけど……。

S まず、究極の変拍子。7/4を作りたいとするでしょ。例えば3/4が先にきて4/4が後にくる場合でも、普通に4/4に設定しといて、3/4にしたい小節の3拍目を入れたら、そこでインサート・メジャーマーク(シフトキーを押しながらトラックキーを押す)**をやると、その小節がそこで終わってくれる。**とそこは必然的に3/4になってるわけ。で次は、ちゃんと4/4の1拍目になってる。これはクリエイト機能で7/4を指定してやるより楽勝ですよ。

それから、装飾音符を付ける時、次の小節の頭の1拍目に8分音符とかあった時に、小節が始まってから8分音符を遅らせるとかしてるでしょ。じゃなくて、**前の小節の4拍目の92、93、94クロックで半音階入れるほうが装飾音符らしくなる。**それこそリアルというかカワイイというか。小節の頭に装飾音符入れると、元の音のタイミングがどうもしっくりこない。

――その他になにか裏ワザがありますか?

S そんな仰々しいものじゃないけど、スタカートぎみに4分音符を刻む場合は、ステップタイムを1/16にして、16分音符3つ、休み、16分音符3つ、休みって打ったほうがいいとかね。普通にステップタイム1/4で、ゲートタイムを8/16(レシオ50%)にするのもあるけど、楽器によってそれだとエンベロープの関係で合わないことがけっこうあるんですね。まだ足らない場合は、音源のエンベロープを伸ばしたほうがいいみたい。

あと、5連符は、1/24が3つと1/16が2つで行けるとかね。それで充分5連符に聴こえます。ピアノとかストリングスだとそれで間違いなく、5連になっちゃう。

――マクロなんかは使ってます?

S マクロ本来の使い方は全然してなくて。マクロっていうのは、とりあえず録っといて、本編のトラックのほうで何回も出てくるフレーズを、そこにぶち込むっていう使い方だけど、僕は、新しく何かトラックに入れる場合に、前に入れたやつはマクロに移して保存しといて、必要な時にトラックに呼んでもういっぺん再生するとか。後よくやるのは、マクロのほうにクラシックの名曲を覚えさせといて、それを聴いてなごむ(笑)。

(「キーボードマガジン」誌・1987年4月号より抄録)

TARGET SCORES 3000 WHEN LIT

QX1¥480,000／QX21¥45,000

VOICE ROM CARTRIDGE

発売元:財団法人ヤマハ音楽振興会

DX7Ⅱ voice ROM NEW

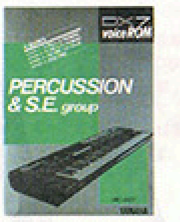
DX7Ⅱ用の音色ROMカートリッジが、新登場。各64パフォーマンス・128ボイスを収録。
フラクショナル・レベルスケーリングやマイクロチューニングもメモリーされています。



VRC-1001 ¥12,800
DECAY group
減衰音系の音色。ピアノ、ビブラフォン、シンセサウンド、ギター、ベースetc。



VRC-1002 ¥12,800
SUSTAIN group
持続音系の音色。ストリングス、ブラス、オーケストラ・ヒットetc。



VRC-1003 ¥12,800
PERCUSSION & SE group
ドラムス系、ラテンパーカッション系、サウンドエフェクト系。



VRC-1004 ¥12,800
"MICHAEL BODDICKER"
LAの売れっ子クリエイターによる、コンテンポラリー・セレクション。

VRC-1005 ¥12,800
"井上 鑑"
近日発売予定

DX7 voice ROM

64ボイスデータを収録したROMカートリッジ。DX7Ⅱ・7S、TX802には、アダプター(別売ADP1)を介して使用できます。



VRC-112 ¥8,500
スペシャルセレクション
「井上 鑑」

VRC-101	¥8,500	キーボード、ギター／ベース、マレットパーカッション系
VRC-102	¥8,500	管楽器系
VRC-103	¥8,500	弦楽器、オルガン、ヒューマンボイス系
VRC-104	¥8,500	パーカッション系
VRC-105	¥8,500	サウンドエフェクト系
VRC-106	¥8,500	シンセサウンド系
VRC-107	¥8,500	スペシャルセレクション「デビッド・ブリストウ」
VRC-108	¥8,500	スペシャルセレクション「ゲーリー・ローエンバーガー」
VRC-109	¥8,500	スタジオ64
VRC-110	¥8,500	スペシャルセレクション「ボー・トムリン」
VRC-111	¥8,500	スペシャルセレクション「ボー・トムリンⅡ」

2 ADVANCE BONUS

BOOKS ON DX7Ⅱ



① ② ③ ④

①「WHAT'S DX7Ⅱ―ヤマハDX7Ⅱ徹底活用マニュアル」
自他共に許す「DXの鬼」が正月三ヵ日も断酒して脱稿にこぎつけた労作。デジタル時代を代表する「対話篇」は、プラトンも凌ぐ面白さ。●発行／㈱リットーミュージック●¥2,200●著／福田裕彦

②キーボードマガジン別冊「スーパーX実戦活用法」
副題は「DX7Ⅱ・RX5・TX81Z徹底操作ガイドブック」。裏ワザも含め、突っこんだ内容。向谷実、小室哲哉、井上鑑のインタビューも掲載。●発行／㈱リットーミュージック●¥1,500●執筆／武井浩之、久石譲、篠田元一、竹形誠司、新井純、批黒、中野雅美、中島安貴彦、大浜和史

③キーボードスペシャル別冊「DX7Ⅱスーパー・オペレーション・マニュアル」
新ボイスパラメーターを中心に詳説。オリジナル・サウンド・データを豊富に掲載した、プログラミング派に絶好の解説書。●発行／㈱立東社●¥2,000●執筆／高秀真次、沢彰記、峰雅彦、竹村健次、堀尾喜彦

④「デジコム・スペシャル DX7ⅡD・FD It's Easy!」
DX7Ⅱに、そしてシンセサイザーに初めてふれる人にも、すぐに音を出すことができ、そのまま演奏に結びつけられる、実践的構成。●発行／財団法人 ヤマハ音楽振興会●¥1,800●執筆／菊地雅臣、古山俊一●編著／ヤマハ音楽振興会

Issei NORO 野呂一生：カシオペア

ディストーションのシミュレーション能力に乾杯！

「ディストーションの音は、最高にいいですね。すごく使いやすい。ディストーション・エフェクターにも色々あるけど、REX50が面白いのは、全然違う観点からアプローチしてる点ね。今までデジタルでできなかったのが、ディストーションだけだったから。それは非常に素晴らしい。



アナログの場合は微妙に自分で調整するという、ツマミの世界でね。それが結構狂ったりするんですよ。シールドが絡まっちゃったりとか。そうなった時にまたやり直さなければならないとかあるんだけど、デジタルエフェクターの場合はね、一回これだって自分のものを作ってプログラムできるという点が、いいと思うんですね。しかも、自分の音というのをね。」

●

「その、シミュレーションが出来るってのが、特に気に入った点ですね。例えばマーシャルで遠鳴りするような音もシミュレーションできて、それがすぐ使えるというように。微調整ができて、それが再現性があるということですね。
このプログラム(⇨表)は、きのう時間をかけてシミュレーションしてみたんです。ルームをオフマイクで録ったような音を作れるんですよ(ベースになるプリセットプログラムはNo. 24 DIST.＋GATE REV)。あれを薄く短く入れてる。ちょうどスタジオの中でマイクを2本立てて、オンで拾った音と、オフマイクで録った音をブレンドしたような音が作れるんです。ステレオアウトから取ると、本当に部屋の中でアンプを鳴らしてるみたいな音になる。」

●

「SPXの機能も、ほとんど内蔵されているし。SPXとディストーションと、2台買ったようなもんですよ、これは(笑)。ライブでも、すぐ使いたいですね。ディストーション以外では、やっぱり、ピッチチェンジをコーラス的にプログラムしたものとか、面白くできそうだね。」

●

「今回試したのは、ぼくだけなんだけど、カシオペアのメンバーの誰でも使えそう。キーボードはもちろん、ドラムにもエコーとかゲートリバーブとか使えるし。REXが10台あれば、バンドのエフェクターは充分(笑)。
アマチュアの人が自宅でデモテープ作ったり、ぼくでもスタジオでラインでそのままデモテープ作ったりとか。そういうのは、最高に使いやすいですよね、コンパクトだし。」

野呂一生のオリジナル・プログラム

24	DIST.＋GATE REV	DISTORTION	E/R BAL.	TONE	TYPE	ROOM SIZE	LIVENESS	DELAY	TRG. LEVEL	BALANCE	OUT LEVEL
		100%	35%	560Hz	RANDOM	0.5	4	0.1ms	35	100%	100%

MEMO：●E／R BALANCEで、ルームの鳴りを調整。思い切りライブな感じにするには、60％位まで上げる。●意外に効くのが、TONE。●ROOM SIZEも慎重に。●表は、コンプレッサー前提の設定値。入力レベルコントローラーは、6〜7位。

Ken WATANABE 渡辺 建

ベーシスト必読。REXスーパー・ドライビング・マニュアル。

「ぼくは、ドラムとキッチリ合わせるだけのベーシストじゃなくて、自由に自分の発想でやりたい。アドリブソロや、メロディが多かったりするんだ。ベースをメロディ楽器だと思ってやってる。だからエフェクターは、ぼくにとって重要な存在なんだ。ギターと対等に、音色もパートごとで変えたりとかね。ここに紹介するセッティングには、このままステージで使って行こうと思ってるのが沢山あるんだ。」

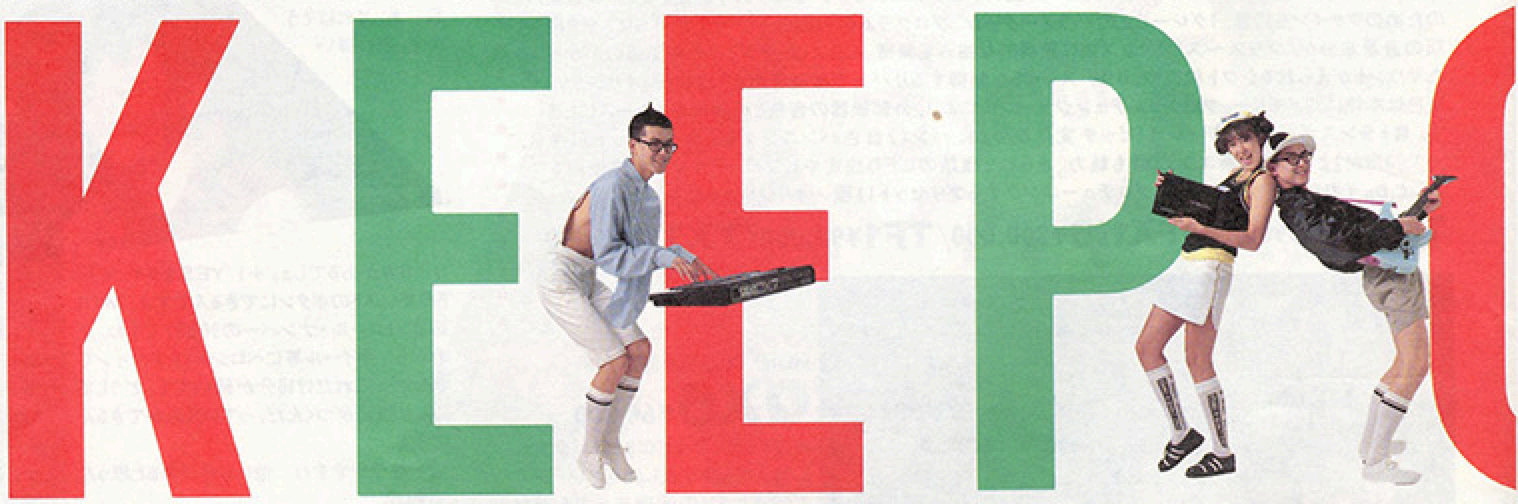
●

●example 1,2 REVERBERATION

「ソロの方は、あまりリバーブタイムが長くなくて、部屋も割と小さめで、割と速いパッセージとか。そういう場合HALLでは、ぼやけちゃう。アドリブソロは、短いリバーブで、粒立ちをはっきりさせる形でやっている。一方、メロディに関しては、すごくムーディな感じを醸し出したいんでHALLが合うと思う。」

EXAMPLE 1 for MELODY
EXAMPLE 2 for SOLO

1	REV 1 HALL	REV TIME	HIGH	DELAY	HPF	LPF	BALANCE	OUT LEVEL
		1.8s	0.6	30.0ms	THRU	8.0kHz	50%	100%
2	REV 2 ROOM	REV TIME	HIGH	DELAY	HPF	LPF	BALANCE	OUT LEVEL
		1.5s	0.7	20.0ms	THRU	8.0kHz	50%	100%



●example 3 GATE REVERB

「これはチョッパーでやるとすごい面白い。パッと弾いた瞬間にリバーブがかかって、すぐにゲートでスパンと切れる——スネアでよく使うゲートリバーブをちょっとエフェクトレベルを下げて、色付けした感じ。ブリティッシュっぽいソウルとか、ニューウェーブがブレンドされたファンクみたいな、そんなのに合うんじゃないかな。」

EXAMPLE 3 for SLAP

6	GATE REVERB	TYPE	ROOM SIZE	LIVENESS	DELAY	LPF	BALANCE	OUT LEVEL
		RANDOM	2.0	5	20.0ms	6.3kHz	55%	100%

●example 4,5 DELAY

「ディレイでL、Rに振っているんだけど、これはチョッパーでも、細かいフレーズじゃなくて、スタカートで、割と大きなフレーズの時にいい。リバーブタイムの数値は1例で、実際は曲のテンポに合わせて、左右のディレイタイムを倍の関係に設定してやると、すごく面白い。弾いてて最高に気持ちイイ。
もう1つはフレットレス用。オクターブ奏法で、逆にわざと輪郭をボヤケさせる感じで、頭がどこにあるか分からない。こういう場合も、曲のテンポに合わせたディレイタイムに設定する。」

EXAMPLE 4 for SLAP(staccato)
EXAMPLE 5 for OCT. PLAY

7	DELAY L,R	Lch DELAY	Lch F.B	Rch DELAY	Rch F.B	HIGH	BALANCE	OUT LEVEL
		140.0ms	+0%	280.0ms	+0%	1.0	30%	100%
7	DELAY L,R	Lch DELAY	Lch F.B	Rch DELAY	Rch F.B	HIGH	BALANCE	OUT LEVEL
		250.0ms	+20%	500.0ms	+20%	1.0	30%	100%



●example 6 SYMPHONIC

「シンフォニックは、どう形容していいか、不思議な音色(ねいろ)なんだよね。ちょっとコーラスがかった感じが面白い。メロディでもソロでも、両方に結構マッチしてるみたい。さっきのリバーブの方のメロディがムーディで色っぽいとすると、これは、アクが強いような、そんなメロに合いそう。」

EXAMPLE 6 for MELODY & SOLO

12	SYMPHONIC	MOD. FRQ	MOD. DEPTH	BALANCE	OUT LEVEL
		1.4Hz	75%	50%	100%

●example 7, 8 PITCH CHANGE

「Aはオクターブ・ローを混ぜただけなんだけど、普通のベースランにアクセントを付けたい時など、例えば1小節のうち2拍だけオンしたりして、聴いてる人をハッとさせるのに効果的。Bは＋3、＋6でディミニッシュ・スケールの形。アバンギャルドなソロなんかにバッチリ合うと思う。」

EXAMPLE 7 for BASIC LINE & SOLO
EXAMPLE 8 for SOLO

17	PITCH CHANGE A	PITCH	FINE	DELAY	F.B. GAIN	BASE KEY	BALANCE	OUT LEVEL
		−12	+0	0.1ms	0%	C3	50%	100%

18	PITCH CHANGE B	1 PITCH	FINE	DELAY	2 PITCH	FINE	DELAY	BALANCE	OUT LEVEL
		+3	+0	0.1ms	+6	+0	0.1ms	35%	100%

●example 9, 10 SOFT DISTORTION

「ディストーションは、EQとかTONEで太さを出すのが、ノウハウみたい。example 9は、MIDとTREBLEで、工夫してみた(特にMIDの560Hz)。ベーシストの場合、ベースなのかギターなのか、中途半端な感じにならないよう、注意。
ディストーションレベルも60％位とやや抑えめだけど、ベースには充分。だから、ソフト・ディストーションなんだ。もう1点、9と10に関しては、フレーズの粒立ちを考えて、ギターよりもっとハッキリさせる意味でも、DISTORTIONは60％。」



EXAMPLE 9 SOFT DIST.①
EXAMPLE 10 SOFT DIST.②

21	DISTORTION	DISTORTION	MID FRQ.	MID GAIN	TREBLE
		60%	560Hz	+0dB	+0dB

TRG. LEVEL	RELEASE	BALANCE	OUT LEVEL
35	175ms	30%	100%

22	DIST.＋REV HALL	DISTORTION	REV BAL	PRE DLY	REV TIME	HIGH	TRG. LEVEL	RELEASE	BALANCE	OUT LEVEL
		60%	25%	30.0ms	2.6s	0.6	35	1700ms	30%	100%

●example 11 HARD DISTORTION

「これはもう、DISTORTIONレベル100％。意識して作ってみたのはビリー・シーンみたいな、ああいうギターとのオール・ユニゾンとか、アドリブソロであるとか、アクがある音と言うか、お前ベースかよ！というようなね。」

EXAMPLE 11 HARD DIST.

24	DIST.＋GATE REV	DISTORTION	E/R BAL	TONE	TYPE	ROOM SIZE	LIVENESS	DELAY	TRG. LEVEL	RELEASE	BALANCE	OUT LEVEL
		100%	50%	1.0kHz	RANDOM	1.4	5	80.0ms	35	1700ms	45%	100%

「ディストーションでもリバーブでも、BALANCEをTONE同様かなり慎重に選ばないと、フレーズとして聞こえない場合が多いんで要注意(ソフト＝30、ハード＝45)。DISTORTIONレベルだけじゃうまく行かない。」



〈プリズムの新しいLPが7月に出るので、それに準じてライブをやっていく予定。それから香津美のMOBOで、ライブ・アンダー・ザ・スカイと香港のツアーと、屈斜路湖のフェスティバル——その3つでやります。プリズムとしても、ジャズ・フェスも2、3出演。この夏はジャズ・フェスで会おう、という所かな〉



Tetsuya KATSURAGI 葛城哲哉：ティー・ヴィー

クオリティ、OK。ニュアンス、OK。レンジOK。

「クオリティ？——全くOK。レコーディングに使ってたSPXと変わらないんだから、レコーディングに十分使えるという事。さらに、ギタリストに気になるデジタル・ディストーションが入ったから、そこを重点的にチェックしたんだけど、歪みにピッキングのニュアンスが出せて、ナチュラルオーバードライブの感覚からファズ的なものまで、細かく広く設定できるのが、うれしい点なんだ。
真空管アンプで最初ガーンと弾いて、段々ナチュラルになっていく感じがあるよね。そういうニュアンスも、REX50なら十分出せる。これは今までのディストーション・エフェクターにはなかった。そういう意味じゃトリガーレベル上げてピッキング弱くすると、本当に生音しか出ないからね。
自分のアタックの感覚とか、コンプレッサーを加減した感じは、リリースタイムの設定で表現できる。逆に、リリースタイムをうんと短くしたり、トリガーレベルをうんと大きな数字にしたり、一度極端なセッティングからコツをつかむのもいいかもしれない。」
複合タイプでは、ぼくは、＋フランジャーが一番気持ち良かったね。」

●

「ダイレクト接続でOK。ゲイン落ちや音ヤセがしないのは立派だと思ったね。むしろブースト気味だし、クリップしない。線も太いし。ラインでも、今までの、例えばコンパクトタイプのディストーションとかだと、ディストーションかけると音が変化してしまう。その点、REX50はラインでもバッチリ。
ディストーションの周波数レンジも、フラットに出てるね。それは結構大きなポイント。レンジがフラットに出ていないディストーションと言うのは、弦によって、音がバラバラになったりするからね。ほんと、レンジは十分。ワイド。
一方の極に真空管アンプの歪みがあるけど、逆にREX50のディストーションをうまく使うには、トランジスターのクリーンチャンネルで音を作るのがいいと思う。そうすると、リバーブの粒の良さも、きれいに出てくる。」

●

「ぼくは、エフェクターで変わった音を作ってやろうという感覚は、全くない。基本としてアンプに直(ちょく)の音があって、さらにそれだけではコンサート1時間つまらないから、その時例えば、コーラスでアルペジオ広げたら気持ちいいとか、フランジャーのジェットを1箇所だけかけて、いきなりそこを浮き立たせるとか、最後のチョーキングの所だけピッチチェンジを使うとか、オーディエンスにアクセントを刻みこむ感覚。ここぞという時に使うから効き目がある。そんな時、REX50があればゴキゲンだね。」

●

「実は、何しろうれしいのは、自宅録音やるのにREX50が1台あれば十分だなってこと。使いでがあるよ。」

Ginji OGAWA 小川銀次

小さなボディで、こしゃくなヤツ。ギター・ケースにもジャスト・イン。

「オレのスタイルだと、インプットが2つあるというのが、すごい役に立つ。まずそれが一番良かった(その点、キーボード向きでもあるね)。つまりコレ、SPXとからませると絶対面白いと思った。SPXのステレオの出力をそのままREXに突っ込んで、そのままステレオアウトするという形。例えばREX50のディストーション＋ディレイとかからプログラムした音を、SPXで作ったコーラスを元に、そこに足して行くとか。そういうことができると思う。
レコーディングなら凝って、SPXのピッチチェンジで作った3度／5度のハーモニーに対して、REXでオクターブ上下を入れたりできる。あるいは、SPXのシンフォニックで作ったコーラス効果に、ゲートでちょっと切り具合を早くすると、なまじダブラーより過激な音が出来たしね。」

●

「ディストーションの効き具合にしても、色んなニュアンスが作れるんで、そういうところが面白いと思うね。そこで、裏ワザを1つ試してみたんだけど、あのディストーションプログラムで、ディストーション成分を殆どゼロにして、TONEだけで音を変えて行く。殆どゼロと言うか、メロディやソロで、隠し味的に95%は生音みたいな感じで混ぜる。オレは、ピッキングで音を変えていく方なんだけど、この方法も結構使えそうな気がした。」

●

「SPXからギター向きのエフェクトを選んで、しっかりしたディストーションをプラスしてるって形。だからギターのスタジオ・ワークは、ケースのポケットにあれだけ入れて行けば、仕事が出来ちゃうんじゃないかな。実は、スタジオの仕事で早速持っていって、何の事なく1台で全部済んじゃった(笑)。REXだけ持っていけば間に合うと思ってシールドを忘れて、シールドだけスタジオのを借りたんだ(笑)。」

●

「4チャンネルのMTRとか、自宅でデモテープ的なものを作るんなら、REX1台でかなり便利なんじゃないかな。例えば録りの時ディストーション＋αを使って、落としの時にリバーブをかければね。コンパクトものをどんどんつなげて行ったりって結構面倒臭いことなんで、例えば、REX50とコンパクトもののコーラスとディレイでもあれば、十分。一家に一台あっていいんじゃないの(笑)。」

Hirokuni KOREKATA 是方博邦

コンプレッサーやシンフォニックも、要注目。使えるエフェクトが、ぎっしり。MTRにも、ぴったり。

「使えるエフェクトがぎっしり詰まっているという感じ。クオリティは、SPXと同等だって言えますね。全然問題ない。
ディストーション＋αは、面白いんじゃないかな。ゲートリバーブなんか楽しんだね。ギターでブラスのセクションとかできそうな感じもしました。ディレイとかエコーとか、その辺ぼくもよく使うから、SPXが2台あるみたいな感じですね。すごい実際的というか、使いやすい。
それからREXのコンプレッサー、とてもギター向きの感じがしたね。エンベロープの感じとか。SPXはスタジオ機器的でしょ。コレはギターに合う感じします。
シンフォニックなんかも好きですね。——ユニークなコーラスって感じでね、もっと音を広げるみたいな。あれも使えますよね。リバーブもSPXと同じような感じで、結構いいし。——ピッチチェンジ？よく使ってるよ。ぼくは四度位でハモってね、ソロ弾いたり。前のソロアルバムでもやってる。」

●

「シンプル操作で色んな音が簡単に出せるし、ラインですごいきれいな音が出たから、自宅で録音用にすごくいい。もうオススメですね。全部で30種類あるから、それでカバーしちゃう。それに、ディストーションとリバーブとか、ディストーションとディレイとか、2台ないと出来ないことも、一緒になってるでしょ。特にアマチュア諸君にはお買い得。」

●

「基本的にはエフェクターに対してはシンプルなんですね。やたらかけない。必要な時に使う、みたいな感じにしてるんですね。元音(もとおと)が悪いと良くならないからね(笑)。」

ON EXING!

REX50 IS ARRIVED!

ぶっちぎりのゴキゲン機能を呆然のプライスでプレゼンテーションする、デジタル・マルチ・エフェクターREX50の登場だ。早くもトーク・オブ・ザ・タウンの中心ギア。5人のトップギタリスト、ベーシストのインプレッション・レポートも届いた。何てったって、デジタル・ディストーション。いやいやピッチチェンジも、SPXグレード。リバーブの品位も唸らせる。キーボーディストもボーカリストもホーンプレイヤーも遅れちゃならない。チャージ完了、REXカラーの夏が来た。



DIGITAL MULTI EFFECTOR



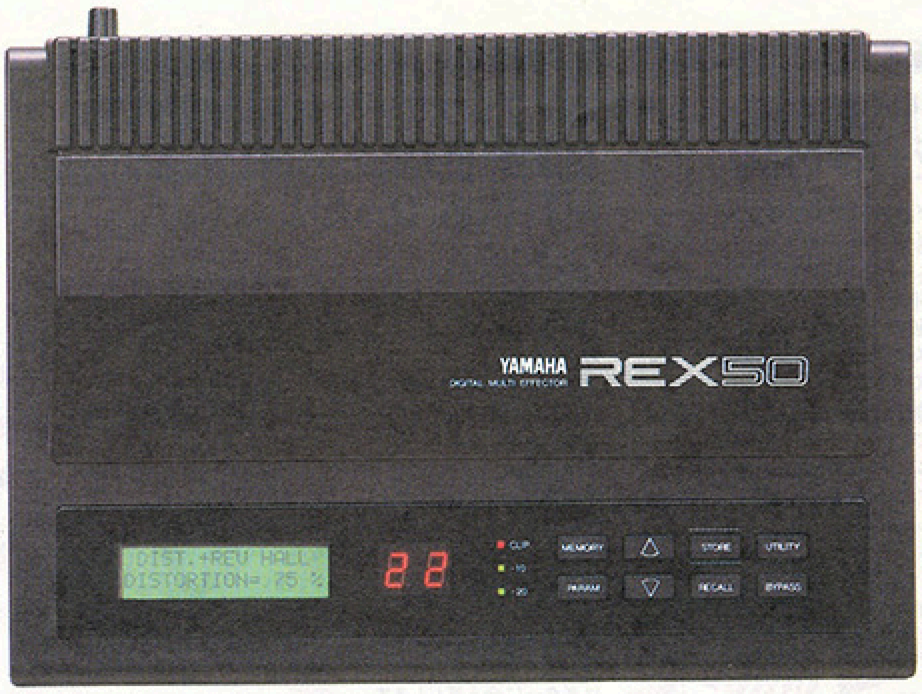


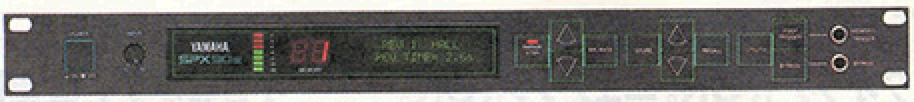




〈今は、デモテープを録り終えて反応を待っている所。今年はまず、自分のレコードを出したい。外国から、来てやらないかって話もあるから、来年は行くかも知れない。行ったら帰って来ないかも知れないから、今のうち聴いておいてほしい。月1回、渋谷ヤマハのDo Innでライブやってる。自分のバンドがもう2つあるんで、ライブハウスに突然出たりとかね〉

〈ソロの4枚目のレコードが、8月25日に出ます(キティレコード、タイトル未定)。これまで以上に思い切り自由に弾けたと思ってる。メロディラインは、結構ポップな感じですし、ききやすいと思うね。LPもカセットも出るけど、11曲全部入ったCDがオススメ。〉



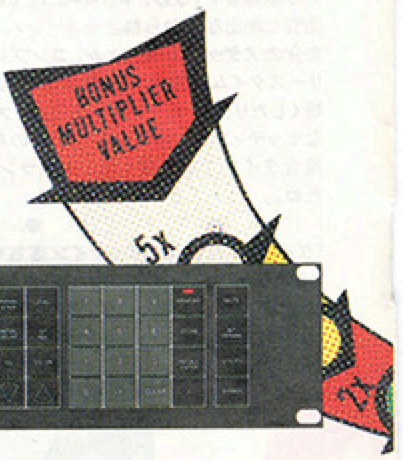


SPX90II DIGITAL SOUND PROCESSOR ¥89,800 NEW

デジタル・マルチエフェクターSPX90IIは、オリジナルモデルの基本性能や優れた操作性をそのまま継承。大容量RAMを搭載し、よりアクティブな音場コントロールを可能としました。例えば、フリーズのサンプリングタイムは一挙に2秒。リバーブの最長ディレイタイムを1000.0msecまで拡大し、臨場感・奥行き感を思いのままにクリエイトします。また、多彩なカラーレーションが魅力のモジュレーション系は最大変調スピード40Hzまで設定可能です。ワイドレンジ化された30のプリセットプログラムをエディットし、60までのユーザープログラムが作成可能。もちろんMIDI機能も充実し、別売のMIDIフットコントローラーMFC1を使用すれば、プログラムをダイレクトにリコールしたり、曲ごとにチェインを組んだりと、マルチ・エフェクターSPX90IIをフルに活用できます。直線16ビットのA/D、D/Aコンバーターが、抜群のダイナミックレンジを実現。エフェクト時でも、周波数特性20Hz〜12kHzを確保。全帯域にわたり、バランスの良いクリアなサウンドを保証します。

プリセット・エフェクト・プログラム

1. REV 1 HALL	11. CHORUS A	21. PITCH CHANGE A
2. REV 2 ROOM	12. CHORUS B	22. PITCH CHANGE B
3. REV 3 VOCAL	13. STEREO PHASING	23. PITCH CHANGE C
4. REV 4 PLATE	14. TREMOLO	24. PITCH CHANGE D
5. EARLY REF. 1	15. SYMPHONIC	25. FREEZE A
6. EARLY REF. 2	16. GATE REVERB	26. FREEZE B
7. DELAY L, R	17. REVERSE GATE	27. PAN
8. STEREO ECHO	18. ADR-NOISE GATE	28. TRIGGERED PAN
9. STEREO FLANGE A	19. COMPRESSOR	29. DELAY VIBRATO
10. STEREO FLANGE B	20. REVERB & GATE	30. PARAMETRIC EQ



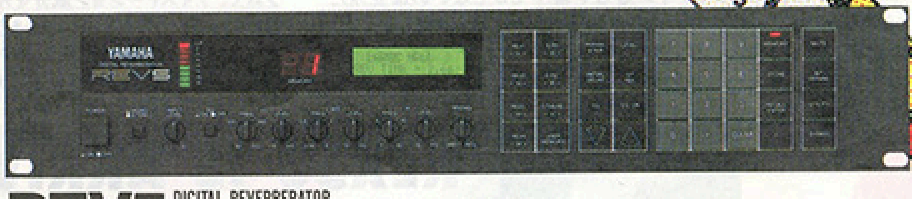
REX50 DIGITAL MULTI EFFECTOR ¥49,800 6月10日発売 NEW

デジタル・ディストーション、そしてディストーション＋αの複合プログラムを搭載。ギタリスト、使える。REX50。

デジタル・マルチエフェクター、REX50。REV-1からSPX90IIに至るデジタル・シグナル・プロセッサー技術を受け継ぎ、高品位のデジタル・エフェクトをプリセットしました。デジタル・リバーブやディレイ、エコー、モジュレーション、ピッチチェンジなどのエフェクトに加え、ギタリストにうれしいデジタル・ディストーションが初登場。さらにディストーション＋αの複合プログラム9種類を含む、30種類のラインナップです。これらのプリセットプログラムをエディットした、オリジナルプログラムが60種類までメモリーできます。REX50は2IN-2OUT仕様。入力に関しては、ステレオミックス・スイッチをONすると、ステレオソースの定位感をそのまま表現できます。また、E.ギターやピックアップをダイレクトにインプットできる、ハイ・インピーダンス設計。しかも入力ソースにマッチした、最適なレベル設定が行える連続可変のレベルコントローラーを装備して、マイクロフォンの接続も可能としました。MIDI IN端子も搭載し、MIDIプログラムチェンジ信号によりプログラムの選択も自在に行えます。REX50は、全楽器プレイヤー、ボーカリスト必携の、マスト・アイテムです。

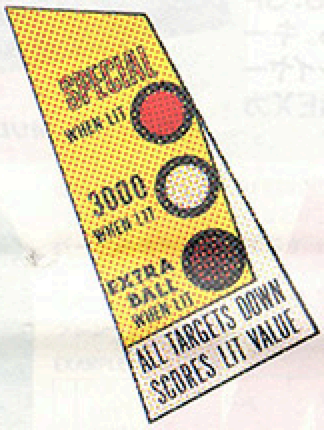
プリセット・エフェクト・プログラム

1. REV 1 HALL	11. STEREO PHASING	21. DISTORTION
2. REV 2 ROOM	12. SYMPHONIC	22. DIST.＋REV HALL
3. REV 3 VOCAL	13. REVERSE GATE	23. DIST.＋REV PLATE
4. REV 4 PLATE	14. ADR-NOISE GATE	24. DIST.＋GATE REV
5. EARLY REF. 1	15. COMPRESSOR	25. D.＋REVERSE GATE
6. GATE REVERB	16. REVERB & GATE	26. DIST.＋DELAY
7. DELAY L, R	17. PITCH CHANGE A	27. DIST.＋ECHO
8. STEREO ECHO	18. PITCH CHANGE B	28. DIST.＋FLANGE
9. STEREO FLANGE	19. PITCH CHANGE C	29. DIST.＋CHORUS
10. CHORUS	20. PAN	30. DIST.＋SYMPHONIC

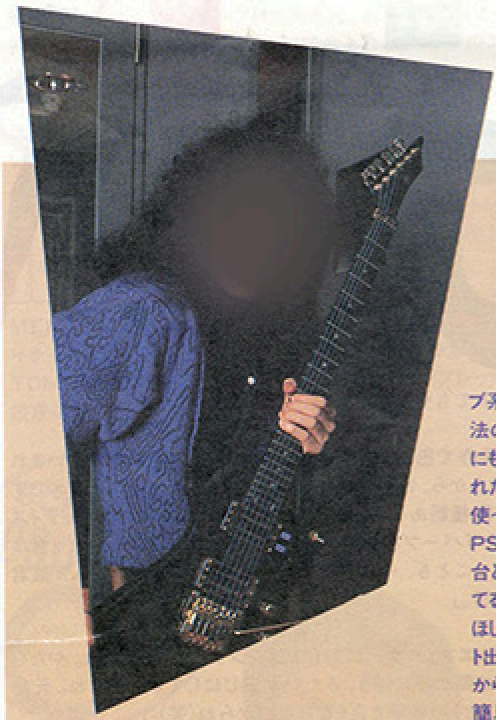


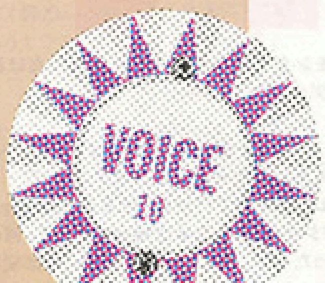
REV5 DIGITAL REVERBERATOR ¥230,000 6月20日発売 NEW

サンプリング周波数＝44.1kHz、A/D、D/A変換＝16ビット。頂点機種REV-1のスーパー・パフォーマンスを存分に投入した、プロフェッショナル・デジタルリバーブレーターです。リバーブやディレイはもちろん、新たにピッチチェンジやパン、リハーサルルームなどを含めた高品位のデジタル・エフェクトを30種類。加えて、エコー＋リバーブ＋ゲートなどの複数の効果を結合した、コンバイン・プログラムを9種類プリセットしました。各プログラムに対するパラメーターも、REV-1並に充実。フロントパネルのアナログP-EQとは別に、各プログラムごとにメモリーできるデジタルP-EQ。ダイレクト音とエフェクト音のミキシングバランスや出力レベルもメモリー可能。加えてインターナル・パラメーターも設定。例えばREV系ではパラメーターREV2によりデュアル効果をプラスできます。さらにMIDI機能も充実。プログラムチェンジ信号でメモリーを切り換えたり、バルクアウトも行えます。サウンドクオリティも音づくりの自由度も、さらに充実。よりクリエイティブな音場コントロールを実現します。









SPX完璧操作術1

山本恭司/VOWWOW

SPXの可能性って、すごくデカイから、イメージがどんどんとふくらんでくるんだよね。ギター・ソロを演らないはずだったコンサートでも、突然SPXを使って、ギター・ソロとかいろいろとひとりで演ったりしたんだ。ソロの時使ったエフェクトは、リバーブとステレオディレイが中心。ステレオディレイはシングルにして、250と500でセンター・右・左と音が動くように。パンもできるから、ブライアン・メイが昔よく使っていたようなエフェクトがSPX1台でちゃんと出来るんだよね。それからピッチチェンジを使って、メジャーやマイナーのハーモニーを作ったり、オクターブでハモってみたり、いろいろと使った。曲の中ではコーラス系とリバーブ系がメインかな。コーラス系では、シンフォニックが、スッゴクいい。アルペジオを演る場合は、たいていシンフォニックを使ってる。生音の混ぜ具合が曲によって違うんだけど、生音がセンターにあってシンフォニックが両サイドにあると、スッゴクいいね。特に僕のHRで、圧電式ピックアップの音を混ぜて、ジャリっとした音にしてからシンフォニックを通すと、すごい独特の、いい世界が出来るんだ。リバーブ系はボリューム奏法の時とか、いかにもエコーに埋もれた感じの時に使ってる。

PSEのポートを2台とSPXを1台使ってるんだけど、もう1台ほしいね。SPXは、エディット出来る部分がすごく多いから、自分の好きなエフェクトが簡単に作れるでしょう。だからプリセットだけじゃなくて、そのエフェクト音からさらに個性的なエフェクトを作ることが出来るから、すっごくいいと思う。リバースゲートでギターの逆回転サウンドみたいなものを作ったり、エコーの使い方次第ですごくパーカッシブな音になったりとか。「えー、これってギターの音?」みたいな音まで作り出せるでしょう。うんとこれから、使い方がもっともっと拡がると思うんだ。

山本恭司のおきみやげ。すごく気に入ってる音なんだ。

これは、リバースゲートをエディットしたエフェクトなんだ。弦をミュートして弾いたり、ピックを横にして弦にコンコンと当てることによって、すっごくパーカッシブな、おもしろい効果が出せるエコーを紹介します。

タイプ＝ランダム
ルームサイズ＝2.0
ライブネス＝5
ディレイ＝11ms
LPF＝6.3kHz

弾き方にもよるんだけど、ミュートしておいて弦を叩く感じにすると、すっごく不思議な音がする。本当は聴かせてあげたいんだけどね。

SPX完璧操作術2

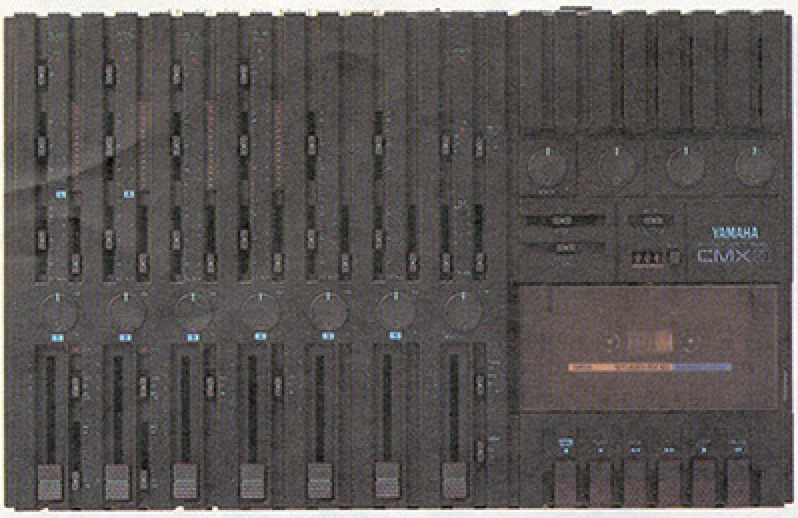
井上鑑

PAN　パンを使う時はサウンド全体にかけるのではなくて、ステレオエフェクトの真ん中で、1個の音だけがフワフワ揺れているとか、そんな感じで使ってます。例えば中低域担当のストリングス系の音は、普通にステレオエコーとかディレイで拡がっていて、その真ん中にノイズっぽいと言うか、高域成分のある音をパンで揺らせる。そうすると、フェイズがかかっているような感じになるんですよ。いちばん下にストリングスがいて真ん中があいてて、高域でフェイズっぽいニュアンスが聞こえてくる。インサートでフェイズを全体にかけちゃうと、ストリングス系の下とか真ん中が、ものの見事になくなってしまうし、他の楽器とのバランスがむずかしくなるんですよね。

GATE REVERB　やっぱり打楽器的なサウンドとゲートリバーブという組み合わせが多いですね。サンプリングしたシンバルとか、ピアノをミュートして作った音など。リバーブをかけると言うか、ホワイトノイズをちょっと足してやる感じで良く使ってます。そういう場合は、まずSPXをモノラル・エフェクターと考えて。モノで2回やってから、その後にステレオ・エフェクターをプラスする感じですね。

STEREO ECHO　"魔法の136ミリ"と言うのがあっ





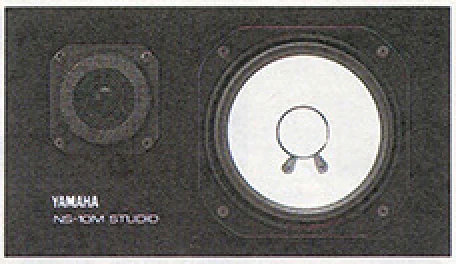
CMXⅡ MULTITRACK CASSETTE RECORDER ¥99,800 NEW

CMXⅡは、6イン/4テープアウト/ステレオアウトの高性能・多機能ミキサーを内蔵し、4トラック同時録音や多重録音、ピンポン録音は思いのまま。チャンネル5・6に入力したソースも、パン・コントロールとレコードセレクト・スイッチにより、トラック1〜4にアサインできます。テープスピードは、標準4.8cm/secに加え、倍速の9.5cm/secを用意して、よりハイクオリティな録音/再生が可能です。さらに、チャンネル独立2バンドEQ。ピンポンやオーバーダビング時に便利なトラック独立モニター。チャンネル1・2には、マイクロフォンの接続も可能とする連続可変ゲインコントロール。そして、dbxノイズリダクションを搭載しました。AUX SEND/RETURN(stereo)を1系統装備し、多彩な音づくりをバックアップします。また、デザインもコーディネイトした別売のMIDIコンバーターYMC2をセットアップすれば、MIDIシステムとのシンクロ演奏も簡単に行えます。



DMP7 DIGITAL MIXING PROCESSOR ¥448,000 NEW

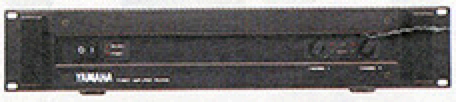
DMP7は、ミキシングからエフェクト処理までをトータルにデジタル・プロセッシングする、ニュー・コンセプトマシーン。8IN-STEREO OUTのミキシング機能と、3系統のデジタル・プログラマブル・エフェクト(EFFECT SEND 1・2＝各17プログラム、EFFECT SEND 3＝5プログラム＋エクスターナル・プログラム)を内蔵しました。サンプリング周波数44.1kHz、A/D・D/Aコンバーター16ビットで音楽信号をデジタル処理。しかも、フェーダーレベルやイコライザー、エフェクト・パラメーターなど、ミキシング・オペレーションのすべてを記憶/再現! さらに、DMP7はMIDI対応。プログラムチェンジ信号でのメモリー切り換えはもちろん、DMP7内の206パラメーターをコントロールチェンジやノートオン/オフ信号にアサイン可能。シーケンサーを用いれば、センセーショナルなオートミックス・システムが実現します。



MONITOR SPEAKER SYSTEM

NS-10M STUDIO ¥28,000(1台につき) 2台1セット NEW

スタジオモニター用として大活躍のNS-10Mを、プロ仕様にグレードアップ。許容入力60W(PGM)、120W(MAX)とアップさせ、長時間におよぶスタジオユースに対応します。18cmウーファーと3.5cmツィーターを密閉型エンクロージャーにマウントした2ウェイ。ツィーター振動板にはフェルトリングを取りつけ、余分な振動を吸収。抜群のパワーリニアリティと、歪の少ないハイトランジェント・サウンドを実現しました。大型ネジ式ターミナルを採用し、オーディオ用極太ケーブルも使用可能です。



POWER AMPLIFIER

PD2500 ¥225,000

PD2500は、最先端PAニーズに応える小型・軽量・ハイパワー。新開発の高性能スイッチング電源を採用し、ロスのない安定した電源供給を実現しました。ステレオ250＋250Wrms(8Ω)、500＋500Wrms(2Ω)、BTLモノラル1kWrms(4Ω)の驚異的な低負荷ドライブを可能にすると同時に、2U/12kgの大幅な軽量化に成功。可搬性とスペースファクターに優れた、コンパクト設計です。しかも、抜群の高効率・ワイドレンジ・低歪率を達成。シンプルな回路構成と強制空冷ファンが、長時間にわたるフルパワー駆動でも、抜群の耐久性を保証します。プロテクション回路など、保護対策も万全。過酷なPAユースをクリアする、プロフェッショナル・モデルです。





MZ106S for VOCAL ¥18,500
6月20日発売 NEW



MZ203Be for VOCAL
近日発売予定 NEW



MZ204 for DRUMS
近日発売予定 NEW



MZ205Be for DRUMS
近日発売予定 NEW

MZ SERIES PROFESSIONAL MICROPHONES

MZ106Sは、ナチュラルサウンドが特長のボーカル用マイクロフォン。全帯域にわたりバランスが良く、特に高域の伸びはスムーズです。ON/OFFスイッチ付き。MZ203Beは大口径ベリリウム振動板を採用。中高域の音質を重視し、パワフルで音ヌケの良いサウンドが特長のボーカル用マイクロフォン。
音質から形状まで、ドラムスにターゲットをしぼったMZ204とMZ205Be。ドラムスのセッティングを妨げない小型タイプ。しかもコネクター部に角度を持たせた、ライトアングル・シェイプを採用しました。MZ204はバスドラムや13インチ以上のタムタム用。ベリリウム振動板を採用したMZ205Beは、スネドラムや14インチ以下のタムタム用。



て。136msが、何にでも合うんですよ。例えば左のプリディレイが136msだとすると、右を＋35msか－35msに変えてやるんですよ。いずれにしても、エコーとして考えると、主張のはっきりとした音だから。完璧にインサートして使うよりも、対象物をつくって使ったほうが、リバーブとしては生きるような気がします。とにかくマルチ・エフェクターだから、とっても便利ですね。だから逆にとぼけたところにSPXを使うと、その真価が発揮できない。音づくり用と音場づくり用と、まずはっきり分けて使いこなすっていうところがポイントですね。アマチュアの人のエフェクターの使い方って、ややもすると悪いS/Nにコンプレッサーをかけて、それをさらにディレイで延々と伸ばしたり。本人はそのつもりないんでしょうけど、結果的に音がただ劣化しているだけで、エフェクトがはっきりしてないことが、いっぱいあるんですよ。データ的なことだけじゃなく、そうした使い方も考えてSPXのいい部分を100%活かして使ったほうがいいと思いますよ。

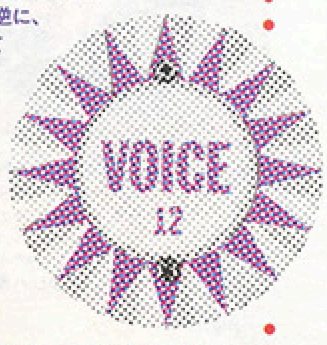




**ボーカリストにとって、マイクは命。
だから、これだよね。**

——チャゲ＆飛鳥

チャゲ　僕たちが使っているマイクはMZ103Be。いいんですよ、これが。音がヌケルんです。僕はどちらかと言うとマイクのりはいいんだけど、ライブともなるとバックの音がマイクに入って、音がこもったりしてたんです。でもヤマハのマイクは、それがぜんぜんなくて、歌詞はビンビン伝わるし音は割れないし。ミキサーに言ったんですよ「これだよね。7年かかったね」って。自分のマイク捜すのに7年かかりました。値段も、また安いんですよ。僕らはツアーがハードでしょう。マイクももちろん、全部消耗品ですからね。そのうえ僕は、マイクを投げたりスタンドを振り回したりするから、ミスでパターンと落とす場合もあるんですよ。でも、ヤマハのマイクはけっこう強いね。丈夫だということも、ステージでは本当に重要なんです。ヤマハのマイクは、丈夫で安くて、もちろん音もいい。本当に言うことないくらい、ありがたいですね。握った感じも、僕にはピッタリ。重すぎず軽すぎず。だから、振り回す時にいいんですよ。振り回すのもね、なかなかむずかしいんですよ、あれは。デザインも気に入ってます。あとは、マイクに「チャゲ」とか入れてもらえばね(笑)。
飛鳥　僕の声はミキサー泣かせ。イコライジングしないとだめなんです。ヤマハのマイクは、使った感じがすごくいいですね。僕らももちろん、スタッフもすごく気に入ってるんです。歌ってる時に、マイクの中に声が通っていくなって感じるマイクがあるんです。逆にまったく感じないマイクもある。そういうマイクの場合、とりあえず声は出ているんだけど、歌っていて声がはねかえされてるような気になって、すごく歌いずらいんですよね。ヤマハのマイクは"アッ"て言った時に、声がスッと入っていくような感じで、すごく使いやすいですね。いろいろなマイクを使ってきましたが、高価なマイク比べても、そんなに変わらないと思う。だから逆に、値段を聞いて驚いたんですよ。



ELECTRONIC PERCUSSION

E-DRUMS D-1

驚異のプライスを実現! ライト感覚でプレイできるエレクトロニックドラムス、「D1」デビュー。

6月15日発売 **NEW**

ドラムしたい!リズムしたい!ビートしたい! バンドを組んで、ライブで目立ちたい!けど、ドラムをはじめるには、何かとヤッカイなことばかり。「となり近所から「うるさいっ!」って苦情がでないかな? 部屋に置けるかな? それに、貯金はいくらあったっけ?」。でも、あきらめるのはまだ早い。ため息をつく前に、「D1」(ディーワン)を体験しよう。D1は、音源内蔵のドラムパッドを中心としたエレクトロニックドラム。ヘッドホンを使用可能だから、夜でもマイルームで気軽にプレイできるし、軽量コンパクトなのでキャリング性にも優れている。それに、何よりも驚異的なプライスがうれしい。基本システムを3種類用意しているし、ユニットごとに手にいれることも可能なので、選び方自由、システムアップも自由。「D1」は、リズムインストゥルメンツの新しいカタチだ。

それでは、D1でどんな楽しみ方ができるのか、システムごとにチェックしよう。

①はじめてリズム楽器にふれる方へのセットアップ、D1-2A。

3システムのなかで、もっともシンプルなセット。ドラムパッド2個と専用スタンドの組み合わせだから、ドラム経験がまったくないという場合でも気軽に楽しめる。また、ボーカリストやキーボーディストがリズムに参加できるなど、シンプルなセットだけに幅広いアプリケーションが可能だ。ライブで思いっきりスタンディングプレイをしてみたい!というときも、D1-2Aはもってこい。なおD1-2Aは、只今ニックネームを募集中!ピッタリな名前がうかんだら、お近くのヤマハ特約楽器店へどしどし応募しよう(締切は7月末日)。

●エレクトロニックドラムED10(¥13,000)×2●ダブルタムスタンドTS10(¥5,000)×1●ACアダプターAC10(¥3,000)×1●スティックO140A(¥800)×1

●合計価格¥34,800　一括購入価格¥29,800

②アコースティックドラムスをエレクトロニックドラムスにするためのシステム、D1-5A。

すでに、フットペダル、シンバル、シンバルスタンドを持っているというドラマーなら、この5Aだ。ハード類とシンバルはそのまま活用して、ドラムをそっくりドラムパッドED10に置き換えてみよう。アコースティックからエレクトロニックへ。サウンドを変え、思う存分エンジョイしてほしい。5個のドラムパッドに、専用ラックスタンドと高性能ミキサーも用意。プレイスタイルに応じ、簡単な操作で自由にセッティングできる。もちろん、専用のバスドラムスタンドもついているから、ED10をバスドラムとしても利用可能だ。

●エレクトロニックドラムED10(¥13,000)×5●ラックスタンドRS10(¥17,500)×1●バスドラムスタンドBS10(¥9,000)×1●ACアダプターAC10(¥3,000)×1●ラインミキサーLM10(¥11,800)×1

●合計価格¥106,300　一括購入価格¥92,800

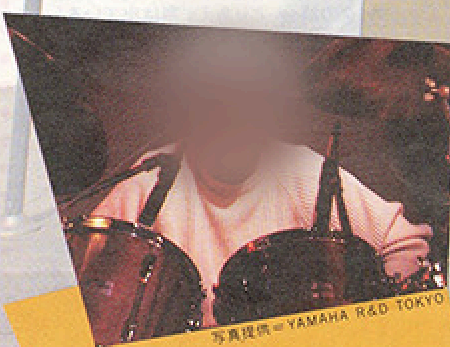
③ビギナーのためのフルシステム、D1-5B。

最初からフルセットにチャレンジして、ドラミングの醍醐味を存分に味わってみたい。そんな積極派ビギナーは、5Bを選ぼう。フットペダル、ドラムスツールなど充実したハード類と、シンバル、スティックまでも加えた本格的なフルシステム。フルシステムながらもスペースをとらないし、シンバル用ミュートもついているから、夜でもフルセットでの練習ができる。それに何と言っても、この驚異的なプライスに注目してほしい!フルセットを手にする絶好のチャンスだ。

●エレクトロニックドラムED10(¥13,000)×5●ラックスタンドRS10(¥17,500)×1●バスドラムスタンドBS10(¥9,000)×1●ACアダプターAC10(¥3,000)×1●ラインミキサーLM10(¥11,800)×1●フットペダルFP-310(¥6,000)×1●ドラムスツールDS-510(¥6,500)×1●ハイハットスタンドHS-310(¥6,000)×1●シンバルスタンドCS-310(¥4,300)×1●シンバル(14インチ)YS-14S(¥2,000)×2●シンバル(18インチ)YS-18×1(¥4,000)×2●シンバル用ミュート一式SL-MU(¥2,000)×1●スティックO140A(¥800)×1

●合計価格¥139,900　一括購入価格¥119,800

気になる主なユニットの特長は、となりのページでチェックしてネ!



写真提供＝YAMAHA R&D TOKYO

オマー・ハキム

最先端音楽集団「ウェザー・リポート」を経て、スティング「ブルータートルの夢」に参加したオマー・ハキム。先頃も、マイケル・ブレッカーのバンドで来日。センシティブかつエネルギッシュなドラミングは注目の的。また、あのミック・ジャガーのニュー・アルバムのレコーディングにも参加と、八面六臂の活躍ぶりは見のがせない。





エレクトロニックドラム
ED10 ¥13,000
フレキシブルなアナログ音源内蔵のドラムパッドだ。音のピッチやディケイ、ボリューム、感度など計10種類のコントローラーによって、バスドラムからタムまで多彩なサウンドをアウトプット。ショット感は抜群だし、叩き疲れも少ない。パッドインアウト端子の装備で、外部からのトリガー信号で内蔵音源を発音させたり、外部音源を同時に鳴らしてのプレイも可能。



▲ED10の音源部。取り外しは出来ません。



写真提供＝YAMAHA R&D TOKYO

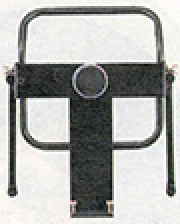
スティーブ・ガッド
ジャズ＝フュージョン界のトップドラマー、スティーブ・ガッド。去る4月にも、「マンハッタン・ジャズ・クインテット」で来日。自己のグループ「ザ・ガッド・ギャング」でも活躍中だ。この夏、セレクト・ライブ・アンダー・ザ・スカイ'87で来日予定。抜群のテクニック、縦横無尽のフレージングが存分に楽しめるだろう。



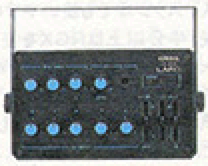
ラックスタンド RS10
¥17,500
軽くて頑丈なアルミ製だから、運搬もラクラク。タムホルダーを装備し、ED10を自由にセット可能。アクティブなドラミングが楽しめる。



ダブルタムスタンド TS10
¥5,000
ED10を2台セット可能。ボーカリストやキーボーディストがリズムに参加するなど、スタンディングプレイをパワフルにサポートする。



バスドラムスタンド BS10
¥9,000
フットペダルを装着可能。ED10をバスドラムとして使用するためのスタンドだ。フットペダルのアタックをトリガー信号に変換する、専用センサーも内蔵している。



ラインミキサー LM10 ¥11,800
ED10を8台まで接続可能な8チャンネル入力。チャンネルごとにED10の音の定位をコントロール可能だ。アウトは、LR独立でボリュームのコントロールができるステレオアウト。さらに、ヘッドフォンでモニター可能。コンサート直前のリハーサルや、夜でもトレーニングができる。RS10に装着もでき、プレイ中でもボリュームなどをコントロールできるので大変便利だ。



ACアダプター AC10
¥3,000
複数のED10、LM10に電源を供給するアダプター。たとえば1台のAC10で、5台のED10と1台のLM10を、同時に使用可能。





もっともシンプルなセット、DI-2A（写真にスティックが含まれます）

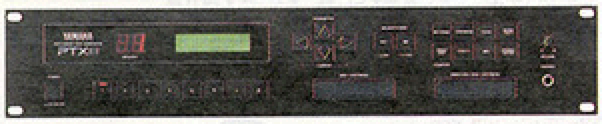
ニューエイジ・ドラマーは、この音で最先端を叩く。

SYSTEM8 ELECTRONIC PERCUSSION 6月15日発売 NEW

新しいリズムスタイルを示唆する、SYSTEM8。4つのユニットを、サウンドイメージのままにセットアップ。●RX5に搭載され絶賛を浴びた、正規化12ビットPCM音源内蔵のパーカッショントーンジェネレーターPTX8。プリセット26音色、豊富なパラメーターをもとに、緻密かつイマジネイティブな音づくりが可能。先進性にあふれるMIDI機能も魅力。●幅広い用途に対応するスモールドラムパッドPTT8。●リムショットまでも独立トリガーアウトするスネアドラムパッドPSD8。●先進のコンパクトフォルムのバスドラムパッドPBD8。
●PTX8（¥120,000） PTT8（¥12,000）
PSD8（¥14,000） PBD8（¥17,000）
PTX8用音色ROM WRC-01 ¥11,800



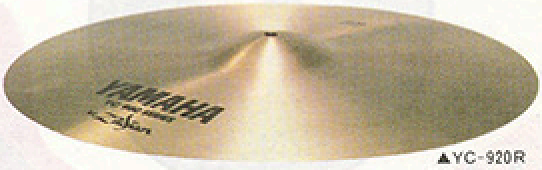
PTT8、PSD8、PBD8。



PTX8



DI-5A ハード類はその素晴らかそう



▲YC-920R

YC900SERIES CYMBALS NEW

世界のトップドラマーが絶大の信頼を寄せるジルジャンの伝統技術と、ヤマハのサウンドポリシーが結合。パワフルでブライトなコンテンポラリーサウンドを演出し、ロックドラマーの熱い期待にこたえる"YAMAHA by Zildjian"。ヘビイロックに絶好のYC-922R/920R、ジャンルを選ばぬYC-918C/916C、抜群のキレの良さが魅力のYC914T/Bと、夢のラインナップを用意。
●ライドYC-922R ¥30,000/920R ¥26,000●クラッシュYC-918C ¥21,000/916C ¥16,000●ハイハットYC914T ¥12,000/914B ¥12,000

HARDWARE NEW

ハードウェアも強力かつ充実。世界にも類をみない着脱自由なユニバーサルジョイントを搭載したフットペダルDFP-750や、ハードプレイにも対応、リニアなフットワークを実現するハイハット・スタンドHS-920をはじめ、トップミュージシャンとの共同作業により充分に吟味されたニューモデルを豊富に用意。システムアップも自由自在！



フットペダル DFP-750 ¥39,000
ハイハット・スタンドHS-920 ¥16,000



本格的なフルシステム、DI-5B（写真にドラムスツール、シンバル用ミュート、スティックが含まれます）

SD-075, SD-016, SD-416 SNARE DRUMS 7月発売予定 NEW

極上のサウンドと優れたプレイアビリティ。ドラマーの感性をストレートに表現できるスネアドラム、3モデル。ヴィンテージなスネアサウンドを実現、プロフェッショナルに捧げる「ザ・グレート・スネアドラム」SD-075（¥50,000）。*ppp*から*fff*までをデリケートに表現、高感度・高精度を誇るコンサートスネアドラムSD-016（木胴 ¥60,000）、SD-416（ブラス胴 ¥65,000）。＊価格はすべて予定価格です。





SP-22A JBL（ジェットブラック）

SP-22A SYSTEM DRUMS NEW

"STAGEシリーズ"のニューモデル。パワフルな深胴のシステムで、フュージョン派、ポップミュージック派の感性にジャストフィット。抜群の耐久性と信頼性をそなえ、将来的なグレードアップ時にも、システムの核として活躍。
●システム合計価格¥192,300 一括購入価格¥163,000

「象の雄叫び」から、「アトミックドロップ奏法」まで。ロッキンマジックIIを駆使した最終奏法を教えよう。ROCKIN' MAGIC II

中野重夫(ダイナゴン)

ロッキンマジックIIすごいぜえ。とにかくロッキンマジックIIじゃないと出来ないフレーズがいっぱいあるんだ。具体的に言うと、まず、アームアップが今までのアームの2〜3倍は軽くできること。ちょうどアームの下のボディ部分がえぐってあるから、7フレットぐらいは軽くアームアップできる。今までのアームでこれだけのことをやるとなると、アームユニットをずっとボディから離してセッティングしないとならなかった。ところが上げすぎると今度はアームダウンができなくなるだろう。さて、ロッキンマジックIIのすごさはこれでわかったことにして、実際にロッキンマジックIIでしかできない秘密の技を紹介しよう。

3弦ないしは6弦でやる、ダウン/アップ奏法。たとえば、スラーやプリングオフで7フレットからどんどん下がっていって開放弦でフィニッシュしたところで、グイ〜ンとアームアップ。なんと、元の7フレットまでアームアップしちゃうから効果は絶大だ。

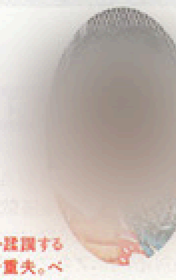
次にダブルチョーキング。3弦と2弦をいっきにダブルチョーキングする。これだけでも強力だけど、さらにアームアップするんだ。これを僕は「象の雄叫び」または「馬のさかり」と呼んでる。

まだまだあるぞ。6弦の開放弦を使ったトリッキーサウンド。6弦の開放弦を思い切り弾いてそのままアームアップする。その際、音程が上がるにつれてあいている左手でボリュームを絞っていく。これは、自動車がどんどん遠ざかっていく感じになる。

ショウアップのためのアトミックドロップ奏法。これだけは教えたくなかった秘密の奏法だ。まず、ギターブリッジの後ろのカバーをはずしておく。トレモロユニットが見えるはずだ。アドリブや曲のエンディングの時に、客にわからないようにこのトレモロユニットのブロック部分を指で引っ張るんだ。左手でネックを持って、右手でボディのいちばんお尻の部分を持ち、そのままギターを頭から地面に叩きつけるように振り下ろすんだ。振り下ろしながらブロック部分をボディ側に右手の親指で引っ張ること。客席側からは見えないから、ギターが下がるにつれてトレモロユニットをいじってないのにピッチがグイ〜ンと下がる。不思議な感じがして効果満点だぜ。

チューニングに便利なユニットロックシステム。最後にユニットロックシステムのことにも触れておこう。アームユニットがついたギターのチューニングというのはものすごくむずかしい。例えば、最初に2弦を440Hzに合わせるとする。次にその弦に合わせて他の弦をチューニングすると、それに引っ張られて440Hzの2弦の音程も変わってしまう。ユニットロックシステムはアームユニットをロックしてこうした最大の難点を克服する新システムなんだ。もし、ユニットロックシステムがついていない場合は、ブリッジを上げてドライバーを噛ませておくなどして、あらかじめ引っ張られる力を加えておいてチューニングするといい。また、弦を張り代えるような時には1本1本代えていくといいね。



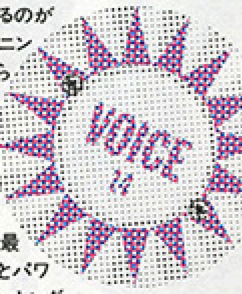


★関西のハードロックシーンを謳歌する「ダイナゴン」で活躍する中野重夫。ベンチャーズに憧れてギターを握り、グランド・ファンク、レッド・ツェッペリン、ディープ・パープルを経て、ジミヘンにぶっ飛んだという正統派ロック歴の持ち主は、今や、ジミヘンの再来と予言されている。

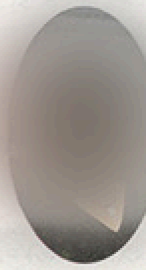
アップビートは、あくまでファンキー。バラードでは、思いっきり泣いてくれる。すべてが俺にフィットしてるんだ。RGX-1212R

葛城哲哉(ティー・ヴィー)

RGXはスケールが短いから、もう弾きやすくてしょうがないですね。けっこうミディアムスケールを求めてる奴って多いけど、みんな音質を心配してると思うんだ。少し変わっちゃうからね。その点に関して、RGXはぜんぜん問題がない。独特の、いい音してますよ。最近24フレのプレイが多いから、24フレットまであるのがまたいいし。アームをガンガン使うから、チューニングロックはすごく助かる。もう、なにしろタフ。僕らのステージはハードだから。エキサイトすると、ギターを振り回したり踏み潰したり、足で弾いたりもするんだけど、チューニングがまったく狂わない。何をやってもその後でちゃんと弾けるから、ライブではホントに重宝しますね。



ピックアップも好みの音が出せるからね、もう最高! スピネックスだから、アルニコVに比べるとパワーは若干抑えてあると思うけど、そうするとピッキングの微妙なニュアンスまで表現できるんだよね。それから、各弦のバランスがすごく良くて、ローからハイまでフラットに出る。エフェクターのかかりもいいしね。フロントの音もいいんですよ。俺、好きなんだな、シングルコイルの音。ライブももちろん、スタジオでも使いやすいですよね。レコーディングでも、半分以上はRGXを使ったしね。俺、ホントに気に入ってんだから。ボディーが小さいから弾きやすいし、バランスも操作性も抜群。ノイズキャンセリング・システムもなかなか重宝してるし。RGX1212Rはね、もう俺にフィットしちゃってるのね。あのギターを抱いてると、けっこうメタラーっていうイメージが強いと思うんだ。フォルムからしてね。でも俺が弾くことによって、メタラーじゃなくても使えるように、してやるよ。けっこう、そういう部分にこだわるのね。ギターって、躰で弾くのがホントだなと思う。機械的なチャレンジじゃなくて、その前に"気持ち"ですよ、問題は。スピリット。きちんと弾けたからマル、弾けなかったからバツじゃなくて。自分の躰がROCKしてる状態が一番だと思う。そういう音楽やるためには、RGXがいいですね(笑)。だからギターを練習する時でも、座って弾くんじゃないよって。ROCK演るならね。RGXは座って弾くギターじゃないしね。



★今レコーディング中のニュー・アルバムは、プロデューサーにチャーを迎え、ますますパワフル。歌までも一発録りの曲まであり、ライブの雰囲気をそのままレコーディングしている。「最近は音決めだとか、みんなシビアにやってるから。そういう意味では、時代に逆行するような感じにしたい。ノイズも、音楽だよな。」久々に、HARDなROCKを聴かせてくれるティー・ヴィーの要、"幼稚MAN"葛城哲哉。素敵なものは、素敵だと素直に言ってみよう。Rocks—そこから、すべてが始まる。



CHARIE SEXTON



Rock'n Road & Maniac Series

RGX

マテリアルファンクションすべてに最新トレンドを凝縮したRGX1212R。NewモデルRGX-611Sはライブ派ピッカー待望のスーパーギア。共にヤマハ独創のロッキンマジックII+新機構ユニットロックを装備。

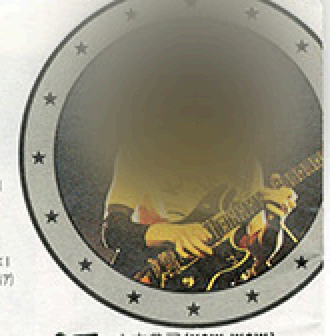


PW

RGX-1212R

¥120,000 **NEW**

ボディ:アルダー
ネック:メイプル+マホガニー5P(スルーネック)
フィンガーボード:エボニー24F
ナット:グラファイト
ブリッジ:ロッキン・マジックII(ユニットロック付き)
ピックアップ:"SSS-IB"×2,"SSH-IB"×1
コントロール:1ヴォリューム,2トーン(フロント+センター 1T)
5P・セレクタースイッチ
3ファンクション・ミニスイッチ
スケール:628mm
フィニッシュ:ブラック(BL)
パールホワイト(PW)
シルヴァーパール(SLP)
ショッキングピンク(SP)



山本恭司(VOW WOW)



BL

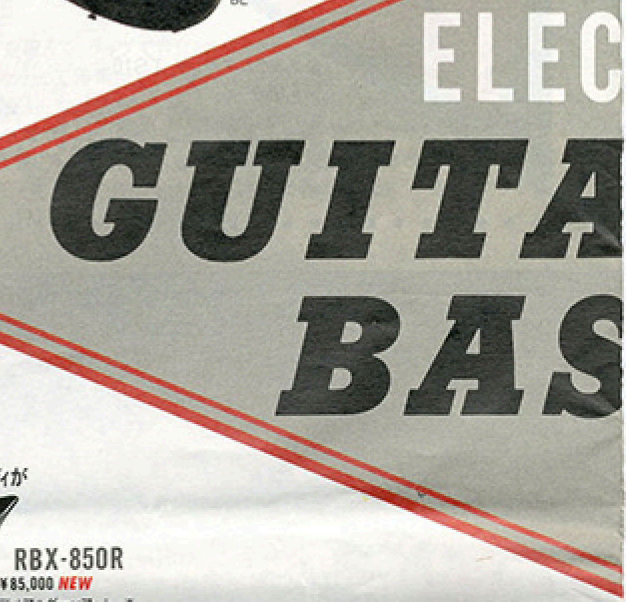
RGX-611S

¥65,000 **NEW**

ボディ:バスウッド
ネック:メイプル(オイルフィニッシュ)(ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド24F
ナット:グラファイト
ブリッジ:ロッキン・マジックII(ユニットロック付き)
ピックアップ:"YGS-AIBO"×1,"YGH-AIBO"×1
コントロール:1ヴォリューム,1トーン(バイサウンドシステム内蔵)
スケール:628mm
フィニッシュ:ブラック(BL)
ホワイト(WH)
ファインレッド(FR)



木根尚登(TM NETWORK)



Rock'n Road & Maniac Series

RBX

ローインピーダンスP.U.+アクティブサーキット、さらにディープインサート24Fネックが拓くロングスケールベース新世界"RBX-850R"。新開発"P&J"タイプP.U.&ライトウェイト・ボディが魅力の"RBX-500R"。



STR

RBX-850R

¥85,000 **NEW**

ボディ:アルダーorアッシュ※
ネック:メイプル(ディープインサート・ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド24F
ナット:グラファイト
ブリッジ:ダイキャスト製AFG-IG or AFB-IB
ピックアップ:"YLB-SIPZB"×1,"YLB-SIJZB"×1
コントロール:バランサー,マスターヴォリューム,トレブル(センタークリック),
ベース(センタークリック)
スケール:860mm
フィニッシュ:ブラック(BL)
パールホワイト(PW)
※シースルーレッド(STR)
※シースルーネイビー(STN)



高中正義



BL

RBX-500R

¥48,000 **NEW**

ボディ:バスウッド
ネック:メイプル(サテンフィニッシュ)(ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド22F
ナット:グラファイト
ブリッジ:"RB-STC"
ピックアップ:"YBS-F1P"×1,"YBS-F1J"×1
コントロール:バランサー,マスターヴォリューム,マスタートーン
スケール:860mm
フィニッシュ:ブラック(BL)
ホワイト(WH)
ファインレッド(FR)

トーンコントロールはすべてフルテンにしておいて、"プレゼンス"と"ミドル"をコントロールしていくのが、スモールアンプの基本です。HR-2000

小川銀次



HR-2000は20Wのアンプだけど、このサイズからは信じられないようなパワーのあるサウンドがしますね。それとディレイとコーラスとコンプレッサーが装備されていて、しかも同時に使えるというところも使い勝手がいいです。小さめのアンプでの音づくりの基本はこのHR-2000でも同じで、トーンコントロールをすべてフルテンにしておいて、ミドルとプレゼンスで調整するという感じですね。ハイとベースは上げっぱなしでいいと思う。それではいくつかのサウンドパターンを上げてみよう。使用ギターはSESSIONII-903P。

〔基本的ディストーション〕

GAIN	VOLUME	MASTER VOL	BASS	MIDDLE	TREBLE	PRESENCE	DELAY TIME	DELAY LEVEL	CHORUS	COMPRESSOR
10	10	6〜8	7	10	8	6〜8	70	10	ON	OFF

マスターボリュームとプレゼンスで音づくりをする。マスターボリュームを上げればどんどん歪んでいきます。プレゼンスをトーンコントロールとして使うこと。

ディレイはリバーブ的に使うと効果的。コーラスは好みでオン/オフ。

〔バッキング用クリアサウンド〕

GAIN	VOLUME	MASTER VOL	BASS	MIDDLE	TREBLE	PRESENCE	DELAY TIME	DELAY LEVEL	CHORUS	COMPRESSOR
4〜6	5	FREE	8	4	8	7	70	4	ON	ON

カッティングやアルペジオ向きのサウンド。中域、ミドルを下げ気味にして軽い音づくりに。また、ゲインはコンプレッサーの効き具合と関連しているので、好みに応じてコントロールしてみよう。

〔シングルコイル向きサウンド〕

GAIN	VOLUME	MASTER VOL	BASS	MIDDLE	TREBLE	PRESENCE	DELAY TIME	DELAY LEVEL	CHORUS	COMPRESSOR
2	4	5	7	1	7	8	60	3	ON	OFF

ミドルを絞っておくこと。ディレイはかかっているか、かわらないくらいの控え目なセッティングが効果的。

小川銀次風、エフェクターユニット料理法。SDS professional

デジタルステレオコーラス/DSC-20M。同クラスのものに比べると、サウンドがきらびやかになってますね。特にシングルコイルのギターで使うとすごく上品でいい。ハードにエフェクトさせるよりも、きれいなバッキングといった使い方をおすすめします。

デジタルディレイサンプラー/DDS-20M。サンプリング機能が付いて、最長1.4秒まで録音/再生ができるので、いろんな愉快なことができます。たとえば自分のフレーズの上に自分で掛け合いをしたりなんてことも簡単。自分で弾きたいフレーズに合わせてディレイタイムを決めるのがコツです。

〔ギターでストリングスサウンドに挑戦〕

DIGITAL STEREO CHORUS: MODE CHORUS, SPEED 10, DEPTH 2
⇨
DIGITAL DELAY SAMPLER: EFFECT LEVEL 10, FEED BACK 10, MODE L, DELAY TIME 10

コーラスはデプスをけっこう深くしてしまう。スピードはパネル上の印の位置が適当です。モードはコーラスに。ディレイは、モードをLに。タイムはゆっくりめにする。

ギターでコードを弾いてフットボリュームで音量をゆっくりと上げてみよう。まるで、シンセサイザーのストリングスサウンドのような広がりと奥行きのあるサウンドが立ち上がってきます。

OUT LEVEL 4, DISTORTION 4, BALANCE [illegible], TONE 10

マルチバンドディストーション/MBD-20M。基本的なディストーションサウンドの作り方を説明しましょう。DISTORTIONツマミは、中域のブースターと考えてコントロールするといいですね。これはもうめいっぱいに上げること。逆にTONEは抑え気味に。上げすぎるとギャンギャンいってしまう。ちょうど、ツマミの上のDIST…の"D"のあたりがちょうどいい感じですね。BALANCEは、10〜11時くらいにして、太いサウンドに。TONEは上げておくこと。注意しておくことは、ディストーションをかけた音とノーマルな音を聴き比べて音が細くなるようだったら音づくりの仕方がどこか間違っているということ。薄っぺらなサウンドでは、迫力のあるフレーズは弾けないはずです。

Traditional Custom Series

SESSION II

新開発ローインピーダンスP.U.&
アクティブサーキット・システムを内蔵。
このハイクオリティなスペックをさらに
表情豊かにクリエイトする、
2点支持ノンロック・トレモロ+ローラーナットを
備えた究極のトラッドギア。



CRS

SESSION II-912P

¥90,000 **NEW**

ボディ:アルダー・センター2プライ、エキゾチックウッド・トップ&バック
ネック:メイプル(クリアーナチュラル・フィニッシュ)(ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド22F
ナット:ローラーナット
ブリッジ:ヴィンテイジタイプ・トレモロユニット(ノンロック2点支持タイプ)
ピックアップ:"YLG-S128"×2,"YLG-H128"×1
コントロール:マスタメイルリューム、
トレブル(センタークリック)、ベース(センタークリック)
5P-セレクタースイッチ
スケール:648mm
フィニッシュ:チェリーレッド・サンバースト(CRS)
ネイビーブルー・サンバースト(NBS)



BL

SESSION II-503P/M

¥50,000 **NEW**

ボディ:バスウッド
ネック:メイプル(クリアーナチュラル・フィニッシュ)(ボルトオン)
フィンガーボード:メイプル22F
ナット:グラファイト
ブリッジ:ヴィンテイジタイプ・トレモロユニット(ノンロック2点支持タイプ)
ピックアップ:"YGS-AIBO"×3
コントロール:マスターヴォリューム、トーン(フロント+センター・リア)
5P-セレクタースイッチ
スケール:648mm
フィニッシュ:ブラック(BL)
ホワイト(WH)



NATHAN EAST



MANIAC Series

MB

"鳴りの良さ"と"美しいルックス"を併せもつ
高級素材のアッシュボディに、
サウンドカラーの異なる2種類のP.U.をマウント。
マニアの鋭い感性と耳に応える
New MB-IIIPJ&MB-IIIG。



STB

MB-IIIPJ

¥65,000 **NEW**

ボディ:アッシュ・センター2プライ
ネック:メイプル(ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド24F
ナット:ユリア樹脂
ブリッジ:"BB-IIG"
ピックアップ:"YBS-F1PC"×1,"YBS-F1JC"×1
コントロール:バランサー、マスターヴォリューム、マスタートーン
スケール:820mm
フィニッシュ:パールホワイト(PW)
イエローナチュラル(YN)
シースルーレッド(STR)
シースルーブラック(STB)



YN

MB-IIIG

¥65,000 **NEW**

ボディ:アッシュ・センター2プライ
ネック:メイプル(ボルトオン)
フィンガーボード:ローズウッド24F
ナット:ユリア樹脂
ブリッジ:"BB-IIG"
ピックアップ:"B HEART III"×2
コントロール:2ヴォリューム、1トーン
スケール:820mm
フィニッシュ:パールホワイト(PW)
イエローナチュラル(YN)
シースルーレッド(STR)
シースルーブラック(STB)



氏木つよし(子供ばんど)

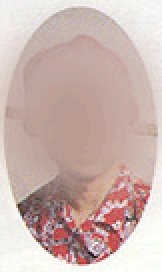
がっしりしたボディが、シャキシャキと鳴ってくれる。僕みたいなノーマルな音づくり派は心強い。SESSION II

バッパラー河合(爆風スランプ)

SESSIONIIに持ち替えてから、エフェクターなどを使わないで、生の音がかなり使えるようになりましたね。ギターの構造はブリッジなど、ちょっと変わってる部分があるんだけど、なによりも音が気にいって使ってます。ボディがガッシリとしてるんでしょうね。音の解像力がいい。コードを弾いてもちゃんと鳴ってくれるし、1弦から6弦まで、しっかりとバランスよく鳴ってくれます。デッドポイントもないですね。音自体に変なクセがないから、ディストーションをかければハードロック的になるし、僕みたいにノーマルな音づくりにも、シャキシャキ鳴ってくれますよ。

僕はSESSIONII-603Pというシングルコイルを3つ積んだタイプをメインに使ってますが、このピックアップも気にいってます。バランスもいいし、アタックもしっかりと出ます。ネックもノーマルのままでとても弾きやすいですね。あとハイポジションのボディがカットしてあるんだけど、この工夫も弾きやすくていいね。どうして今までなかったのかと不思議なくらいしっくりきますね。

ロッキンマジックIIについては、僕はフローティングしてないんだけど他のタイプに比べてとっても頑丈にできてるね。効き方は最近の流行りといった感じ。その割りには細かいビブラートも自由にかけられるところがすごい。アームとユニット部のジョイントがしっかりしてるからかな。とにかく、SESSIONIIは価格的にはとても手頃なんだけど、18万円のギターだと言われても納得するぐらいのクォリティはありますね。



★個性的なギターワークで爆風サウンドの一翼を担うバッパラー河合。自宅で民族音楽やクラシック作品をSESSIONIIで楽しむという多彩なバックグラウンドを持つ。爆風スランプは現在、全国ツアーの真最中。さらに破壊的で"ドッカ〜ン"している4枚目のLPのレコーディングもそろそろ開始される。

"MB"にしてから、ベースが"大きいなあ"から"可愛いなあ"に変わりました。小さなくせにファンキーなあの人。MB-III

石嶋由美子(パパイヤ・パラノイア)

女の子がベースを弾いているのを見るとベースが大きく見えるでしょ。実は弾くほうだって大変なんです。重たいし指はとどかないし、ヘッドが遠いからチューニングだってままならない。それに、私はステージでベースとボーカルの両方をやってるから、お終いのほうはしんどくなって、それがお客さんにもわかっちゃうみたいね。だからステージではベースをやめてボーカルだけに専念しようなんて真剣に考えた時もあったんです。ミディアムスケールのMBを使うまではね。
MBにしてから、ベースが"大きいなあ"から"可愛いなあ"に変わりました。とにかくバランスがいいから、弾きやすいし軽くて疲れないですね。今回のMB-IIIも使ってみました。最初に弾いたとき"ド〜ン"と来ましたね。もうびっくり。"バッキンバッキン"鳴ってくれるんです。ミディアムスケールのベースはボディが小さいから、木の鳴りとか、音質面はあきらめるしかないと言われてましたけど、MBは音の幅も広いし、アタックの仕方でいろんな音がだせますね。私は電気を信じてないから、リミッターとかコンプレッサーとかってダメなんですよ。指のアタックだけで音づくりしちゃうタイプなんですね。だからMBはとてもあってるみたい。思い切りチョッパーすればバリバリ鳴ってくれるし、フロントで弾けばジャズベースみたいな音になるしね。それにフレットとフレットの間が短いから黒人みたいにファンキーな弾き方だって楽チンで演奏できるんです。MBって、だんぜん女の子に向いてますね。音楽って楽しむものだから、無理して大きなベースを弾く必要なんてないんじゃないかな。



★インディーズシーンを席巻するパパイヤパラノイア。彼女のファンキーなベースサウンドが響くやいなや、客席はダンス天国になる。パパイヤパラノイアのNew LP「LUNATIC」が7月21日にリリースされる。サウンドはロックンロールパンク。サウンドと歌詞がちぐはぐなナンバーが盛り沢山だ。「カップルで縁側で月を見ながら聴いてくださいね」

ELECTRIC ACOUSTIC GUITAR APX SERIES

ナチュラルな響きを追求したステレオ仕様ピックアップ。

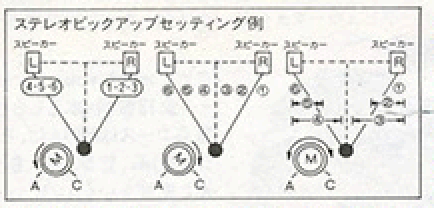
"アコースティックギター本来のナチュラルな響きをアンプを通しても損なうことなく再現する"この徹底したポリシーを追求した結果が新開発のバーセンサーとアコースティックセンサー2つのステレオピックアップです。ピックアップは1本1本の弦を独立して拾うようになっていて、しかも、ステレオ出力にすることもできるようになっています。ステレオにするだけで、単に音の広がり感が出るだけでなく、たとえば、コードを弾いたときにも弦1本1本の響きがクリアに聞こえるから不思議。しかも、ステレオ出力には、いくつかのモードがあります。バーセンサーでは、1、3、5弦と2、4、6弦で振り分けるモード、もうひとつは、1、2、3弦と4、5、6弦、つまり高域弦と低域弦とに振り分けるタイプがあります。さらに画期的なのは、ステレオバランスのコントローラーで、2つのピックアップのバランスをコントロールすることにより、ステレオ角度を自由に設定できるだけでなく、右から順に6弦、5弦、4弦……というように1弦ごとにくっきりと、定位させることも可能です。加えて、ステレオアウトプットとモノラルアウトプットの2アウトが同時に出力されるので、さらに広がりのある音づくりも楽しめるのです。従来のモノラルピックアップに比較して、サウンドクォリティ・音づくりの可能性の幅も格段にアップ。ステージはもちろん、スタジオでも強力な武器となりそうです。

※ステレオ仕様ピックアップは、APX-5、7、6Nを除くAPX全シリーズに装備されています。



ELECTRIC
ACOUSTIC GUITAR
APX-20
¥200,000

ステレオピックアップセッティング例



GUITAR & BASS AMPLIFIERS HR SERIES

先鋭化するミュージックシーンを標的にした多彩な機能、ヴァーサタイルな表現力。
ハンディサイズの中に先進のテクノロジーのすべてを注入したHRシリーズ。

GUITAR AMPLIFIER



HR-2000 ¥32,000 **NEW**
●出力20Wrms●25cmスピーカー●クローズドエンクロージャー●コントロール=ゲイン、ヴォリューム、マスターヴォリューム、ベース、ミドル、トレブル、プレゼンス、ディレイタイム、ディレイレベル(ディレイスイッチ付き)、コーラススイッチ、コンプレッサースイッチ●付属端子=インプット、ステレオラインアウト、ステレオヘッドフォン、フットスイッチ●寸法=42.8W×42.2H×23.3Dcm



HR-1500 ¥19,500 **NEW**
●出力15Wrms●20cmスピーカー●クローズドエンクロジャー●コントロール=ヴォリューム、マスターヴォリューム、ベース、ミドル、トレブル、プレゼンス、コーラススイッチ●付属端子=インプット、ステレオヘッドフォン●寸法=36.6W×39.4H×17Dcm

BASS AMPLIFIER



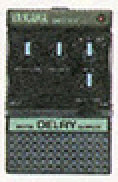
HR-3000B ¥43,000 **NEW**
●出力50Wrms●30cmスピーカー●バスレフエンクロージャー●コントロール=ヴォリューム、マスターヴォリューム、ベース、ミドルフリクェンシー、ミドルレベル、トレブル、コンプレッサースイッチ●付属端子=インプット、ラインアウト、ヘッドフォン、フットスイッチ●寸法=42.8W×51.3H×23.3Dcm



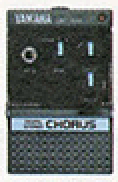
HR-2000B ¥30,000 **NEW**
●出力30Wrms●25cmスピーカー●オープンバスレフエンクロージャー●コントロール=ヴォリューム、マスターヴォリューム、ベース、ミドル、トレブル、コンプレッサースイッチ●付属端子=インプット、ヘッドフォン●寸法=38.5W×48.8H×22Dcm

SDS PROFESSIONAL

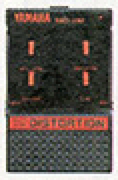
無限の表現力を秘めたハイチューンサウンド。卓越した性能がプレイヤーマインドを駆り立てる。エフェクターのニュートレンドSDSプロ。



デジタルディレイサンプラー
DDS-20M ¥18,500
●ディレイタイム=22〜1,400ms●サンプリングタイム=350〜1,400ms●コントロール=エフェクトレベル、フィードバック、モード(S、M、L、R P、P)、ディレイタイム、エフェクトフットスイッチ



デジタルステレオコーラス
DSC-20M ¥19,500
●コントロール=スピード、デプス、モード(コーラス、α、β)、エフェクトフットスイッチ●アウトプットA B



マルチバンドディストーション
MBD-20M ¥9,500
●コントロール=ディストーション、バランス、トーン、アウトプットレベル、エフェクトフットスイッチ

YAMAHA ACOUSTIC GUITAR SPECIAL ORDER MADE SYSTEM

ギタリストの夢を製作する、アコースティックギターのスペシャルオーダーメイドシステム。
ギタリストの夢をクラフトマンが直接かたちにする。それが、スペシャルオーダーメイドシステムです。オーダー内容は大きく分けて19項目。細部まで含めると80以上の項目の中から各ユニットを自由に組み合わせて作り上げていくシステムになっています。ボディ形状はもちろん、ヘッド、ネック、フィニッシュ、そして、下駒インレイまで、卓越した技を持つクラフトマンが4ヶ月の歳月をかけて、世界でただ1本のギターを製作します。スタンダードタイプが50万円。これ以外にも豪華なユニットが用意されています。
また、定価5万円以上のアコースティックギター全品番にわたり、イージーオーダーシステムが導入され、ネーム入れオーダー、ピックアップ+アンプ(モノラルタイプ、ステレオタイプ)やオートクロマチックチューナーも内蔵可能になりました。
"ザ・ドリーム・オブ・プレイヤー"ギタリストのイメージを"音"にする、ヤマハアコースティックギター・スペシャルオーダーメイドシステムです。

ミュージック・マインドは世界で磨かれる。パフォーマンスは武道館で究まる。

舞台は、世界にまで拡大した。ついに始動し始めたこの大きなうねりに、乗り遅れることは許されない。――バンド・エクスプロージョン'87！すぐにも、最寄りの楽器店へ参加申し込みに走って欲しい。日本列島の至るところ、精鋭バンドたちが出場の狼煙をあげているのだ。稽古に専念し、Liveでキメてしまう。これが世界大会への道。あの武道館、超メジャーへの夢を賭けて、いま立たなければ、立つ時は二度ない。時代はSuper Heroを求めてやまないのだ。さて、究極の音楽イベント＝バンド・エクスプロージョン'87こそ、日本のミュージックシーンをリードし、幾多のトップバンドを世に送り出した、メジャーへの登龍門＝POPCONとLMC(EAST WEST、Midland、Livekids、West-Wave、L-Motion)が強力に合体し、さらにグローバルなスケールを得て、世界最大・唯一無二の音楽フェスティバルとなったものだ。アメリカ、カナダ、イギリス、フランス、西ドイツ、東南アジアなど、各国の予選をサバイバルし、栄光をかちえたグランプリ・バンドもむろんBudōkanに一堂に会する。凄いやつらが世界からやって来る。いわば"音楽のオリンピック"だ。こんなに劇的に、ステージは整った。あとは、熱く燃えるSoulと、新鮮なミュージック・マインドをもった者たちの決起を待つだけだ。世界への条件は、次のとおりだ。★2名以上のグループ編成とする。もし一人なら、すぐに友達を調達してバンドを組んで欲しい。★オリジナル／コピーを問わず、インストゥルメンタルのみでも構わない。自由なパフォーマンスを展開して欲しい。★演奏時間は10分以内2曲だ。完全燃焼に命を賭けて欲しい。★部門は、18才以下のジュニアとそれ以上のシニアがある。★応募先は、バンド・エクスプロージョン参加のヤマハ特約楽器店またはヤマハ直営店。早速近くの楽器店を探して欲しい。以上だ。インターナショナルなサクセス・ストーリーが、いまはじまる。――"世紀末ジェネレイション"のうつくしきRevolution！が巻き起こる。



INTERNATIONAL POPULAR MUSIC FESTIVAL

BAND EXPLOSION'87

Road to Budōkan (開催期間・場所)

●世界大会11月1日(日)・日本武道館(世界大会には、アメリカ、カナダ、イギリス、フランス、西ドイツ、メキシコ、オーストラリア、東南アジア他の各国大会グランプリバンドも参加。)

●地区決勝大会　北海道／8月30日(日)・札幌共済ホール　東北／8月30日(日)・仙台市民会館　関東・甲信越／8月22日(土)、23日(日)・中野サンプラザ　東海／9月6日(日)・浜松市民会館　中部／9月6日(日)・愛知厚生年金会館　関西・四国・沖縄／8月29日(土)、30日(日)・森の宮ピロティホール　中国／8月30日(日)・広島郵便貯金会館　九州／8月30日(日)・福岡郵便貯金会館

●楽器店大会(地区予選)　全国各地区のバンド・エクスプロージョン主催ヤマハ特約楽器店

How to be Big (応募規定)

●エントリー資格　オリジナル、コピーを問わず、2名以上のグループなら誰でも参加可能。

●演奏時間　地区決勝大会―10分以内2曲まで。世界大会―6分以内1曲。

●部門　ジュニア部門―昭和62年11月1日時点で全メンバーが18才以下。シニア部門―前記以外

●応募先　各地区のバンド・エクスプロージョン主催ヤマハ特約楽器店・日本楽器直営店。

●参加料　有料(詳しくは各主催店に問い合わせてください)。

●募集期間　4月～6月末(締切は各主催店によって異なるので、注意してください)。

●審査基準　楽器店大会から世界大会を通して、ライブの総合評価(演奏力、表現力、オリジナリティ)とする。

●お問い合わせ先　バンド・エクスプロージョン主催ヤマハ特約楽器店まで。

●共催　日本楽器製造株式会社・財団法人ヤマハ音楽振興会・ネッスル株式会社　●後援　日本航空株式会社、フジテレビジョン





誰も、はじめはただのビギナーだった。だから、ヤマハ・ポピュラーミュージックスクール。

音楽がなければブッツンしてしまいそうなのか、音楽するからブッツンしてしまったのかよくわからないほどのミュージック・ラバーズに、福音が訪れた。まさしく、ヤマハ・ポピュラーミュージックスクールだ。レッスンは最新・話題のヒット曲だから、思わず気合の入りかたも違ってくる。デジタルサウンドのBGMに、腕もノリも抜群のインストラクター。雰囲気はアット・ホームだ。募集コースは中身が濃く、幅広い13教科。世界のトップ・アーティストでさえ、初めはただのビギナーだった。いまは楽器が弾けなくても、気軽にトライして欲しい。腕に覚えのあるものなら、積極的に挑戦するべきだ。誰でも自由に参加でき、ムリなくムダなく演奏するヨロコビが体験できるのが、ヤマハ・ポピュラーミュージックスクール。以下が若干の詳細だ。



●We want you――全13教科・水ももらさぬ募集コース
募集コースはといえば、LM(ライトミュージック)系、管楽器系、鍵盤系に加え、なんと先端をいくコンピュータミュージック科もあるのがうれしい。もちろん、ボーカル科などというスグレモノも用意するなど、しめて13教科だ。これだけあれば、ポピュラーミュージックの演奏に必要なほとんどの楽器がカバーされているのではないかと思う。さて、チャレンジしたい楽器はどれか、もっと深みにはまりたいインストゥルメントはどれか。全てはキミのセレクションにかかっている。

●We educate you――アップ・トゥ・デイトなカリキュラム
カリキュラムは、1年を4クールに分けて、段階的にステップ・アップしていくというかしこい方法論をとっている。1回のレッスンは60分、11回で1クール(3ヶ月)というわけだ。1クールごとに、新しく、ポップで実践的なテクニックが自然と身に付くというしだいだ。

●We inspire you――最新流行のスコアをレッスンに導入
ミュージック・トレンドの先端をいく、最新ヒット曲で練習するから、楽しいに決まっている。流行りのサウンドを満載した情報誌「スコア・マガジン」(隔月刊)を教則本として、メインテキストと併用。練習が即本番演奏みたいで、絶対に飽きが来ないのがメリットなのだ。

●We support you――ライブ感覚のデジタルBGMがバックアップ
ヤマハの誇るミュージックコンピュータ「CX」を、デジタルリズムプログラマー「RX」などでパワーアップした自動演奏システムが、バックを演奏。テンポも音色も自由自在に、最初からライブ感覚のレッスンが展開される。このうれしい事実。気分はすでにプレイヤーだ。さらに、グループレッスン制だから、仲間とエンジョイしつつ練習にハゲめるし、ライバル意識も芽生えてしまうかもしれぬ。そうなったら本物だ。きっと仲間うちから、自然発生的にスリリングなバンドも誕生するだろう。立身出世するミュージシャンとなるのも夢ではない。

〔募集コース〕
LM系：●エレクトリック・ギター科 ●エレクトリック・ベース科 ●キーボード科 ●ドラムス科 ●アコースティック・ギター科
管楽器系：●フルート科 ●クラリネット科 ●サキソフォン科 ●トランペット科
鍵盤系：●クラビノーバ科 ●ポピュラー・ピアノ科
各科：●ボーカル科 ●コンピュータミュージック科

■お問い合わせは、下記の財団法人ヤマハ音楽振興会各支部ポピュラーミュージックスクールまで――。
〈北海道地区〉北海道支部 Tel.011-512-6119　〈東北地区〉仙台支部 Tel.022-222-6143　〈関東甲信越・静岡地区〉東京支部 Tel.03 573-6621　〈中部・北陸・東海(浜松以西)地区〉名古屋支部 Tel.052-782-6901　〈近畿・東中国(岡山県・鳥取県・広島県の福山市・府中市)・四国・沖縄地区〉大阪支部 Tel.06-647-1722　〈広島(福山市・府中市を除く)地区〉広島支部 Tel.082-244-3742　〈九州(沖縄を除く)地区〉九州支部 Tel.092-472-2154

YAMAHA POPULAR MUSIC SCHOOL

すみや 本店楽器部
静岡市呉服町1丁目6の9
☎(0542)51－1234

YAMAHA
日本楽器製造株式会社
LM事業本部
〒430 浜松市中沢町10-1
TEL.0534-60-2431

1987年6月作成
カタログコードLK092